ゲーム批評

平成17年3月1日発行
第12巻第2号通巻96号

ゲーム批評
2005年
3月号
定価 780YEN
Vol.61



▼ユーザーの心をつかめるか?▲
韓ゲーの波に乗れ!

▼三大ハードの一角だけど……▲
XBOX、何がしたいの?

特別巻頭特集
PSP vs ニンテンドーDS ソフトレビュー

研修医 天堂独太
リッジレーサーズ
きみのためなら死ねる
METAL GEAR ACID
大合奏! バンドブラザーズ
ルミネス…他

ソフト批評
DQⅧ トリプルレビュー
グランツーリスモ4
METAL GEAR SOLID 3

Halo2／機動戦士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム
はじめの一歩 ALL☆STARS／スーパーロボット大戦GC
テイルズ オブ リバース／幕末恋華・新選組
To Heart2／ヨッシーの万有引力

ゲーム批評
2005
3
Vol.61
PSP vs ニンテンドーDSソフトレビュー
MICRO MAGAZINE

ゲーム批評 2005・3 Vol.61

巻頭特集 7

ゲームソフト批評 25

第1特集
韓ゲーの波に乗れ！ 62

第2特集
XBOX、何がしたいの？ 103

連載・コラム

COVER ILLUSTRATION 緒方剛志

ハード略称
PS:プレイステーション PS2:プレイステーション2 PSP:PSP DC:ドリームキャストSS:セガサターン XBOX:XBOX GC:ゲームキューブ N64:ニンテンドウ64 SFC:スーパーファミコン FC:ファミコン GB:ゲームボーイ GBA:GBアドバンス DS:ニンテンドーDS WS:ワンダースワン NG:ネオジオ NGP:ネオジオポケット PC:パソコン AC:アーケード

ジャンル略称
RPG:ロールプレイング ARPG:アクションRPG SRPG:シミュレーションRPG SLG:シミュレーション AVG:アドベンチャー STG:シューティング 3DSTG:3Dシューティング ACG:アクション 格闘:格闘アクション ETC:その他

Topics

01 2005 March

悪質化する著作権侵害 ユーザーにとっても人ごとではない

業界に携わる者としてはお粗末極まりない不祥事。それによって失われる利益は、決して業界側だけのものではないのに。

Text by 編集部

年をまたいだ話題で恐縮だが、04年11月、お粗末と言えばこれ以上なくお粗末な事件が明らかになった。海賊版ゲームソフト事情に明るく、雑誌や書籍などで執筆していたフリーライター、筆名「サイバーユーキ」ほか2名が、海賊版ソフト販売による著作権法違反の容疑で逮捕されたのだ。

経営していると称していた会社が存在しない架空のもの等の問題もあるのだが、そもそも最重要視するべきは、この容疑者の著作権に関する認識が、あまりにも甘かった点にある。同容疑者が開設・運営していたサイト上で記述されていたことだが、海賊版ソフトを入手・販売することに関して「海外サイトからのダウンロード、および海外から買い付けて入手しているから摘発される恐れはない」と主張するにあたっては、もはや開いた口がふさがらないとしか言いようがない。

もちろんこのような手口は「摘発されない」のではなく「摘発されにくい」というだけの話であり、ベルヌ条約未批准国を経由していようとも、日本国内に持ち込み所有、あるいは流通させた時点で、著作権法百十三条に基づき処罰対象となるのは論を待たない。

この種の事件が例年になく表面化したのが04年の特徴のひとつであったようにも思う。5月には、ゲームからキャプチャした静止画および動画を公開していたかどでサイト「gameonline」が摘発されたのが代表的なところだろうか。ゲーム業界に直接のかかわりがない一般ユーザーの立場であっても、目に余る悪質な行為の場合は毅然とした態度で対応する、という権利者ならびにコンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）の基本方針が明確になってきた形だ。

今も昔も、ゲームの著作権にむ問題は尽きることがない。しかし最近は、PCの急速な普及により、特別なスキル・機材がなくとも容易にコンテンツの複製が可能となり、さらに複製されたものがネットという環境を悪用して一気に広まってしまう、という状況にある。

もちろんそうした環境自体は悪ではなく、むしろゲームに新たな可能性をもたらすものだ。そしてそこから生じるメリットを、ユーザーが最大限に享受するには、権利者、つまりメーカー側のみならず、われわれ消費者自身の意識改革がなされなければならないのである。法的措置という一種の強制力でそれが行われるのは悲しむべきことだが……。

今回の件はかなり特殊な例ではある。しかし、ゲームの権利をないがしろにすることは自らの首を絞めることにほかならない、ということをあらためて考えるいい機会ではあったろう。



04年のACCSの活動をまとめた報告書。やはりデジタル環境の普及による侵害事例の広範囲拡散が目立つ

Topics

02 2005 March

これは、ゲームたたきのための印象操作なのか?

適正な手法で研究が行われることそれ自体には異論はない。しかしその結果が正しい形で一般に伝わらなければ……。

Text by 編集部

04年後半から本誌でもたびたび取り上げてきたが、またもや「ゲームが子どもにもたらす影響」についてのニュースである。確認した限りでは05年1月7付読売新聞でしか取り上げられていないようだが、いわく「悪者が暴れるようなゲームより、ヒロイックなキャラクターが敵を倒していくもののほうが、子どもの攻撃性を増す傾向にあるという調査結果が出た」という内容である。つまり、いわゆる〝正義の味方〟的なキャラは自己同一視が容易なうえ、「悪ならば暴力で倒してもよい」とする、一種の免罪符的な働きをしてしまう可能性がある、ということらしい。

詳細な研究方法などについては今ひとつ不明だが、論旨そのものは「まぁ比較問題だがそういう傾向はあるかも」と思わせないこともない。そして記事のほうは「調査研究の途上ということでもあり、業界側では具体的な対応が取れず、レーティングによる自主規制に頼っているのが現状」という形で結論づけられているのだが、最もひっかかるのが、この研究を主導したのが、お茶の水女子大の坂元章教授である、という点だ。

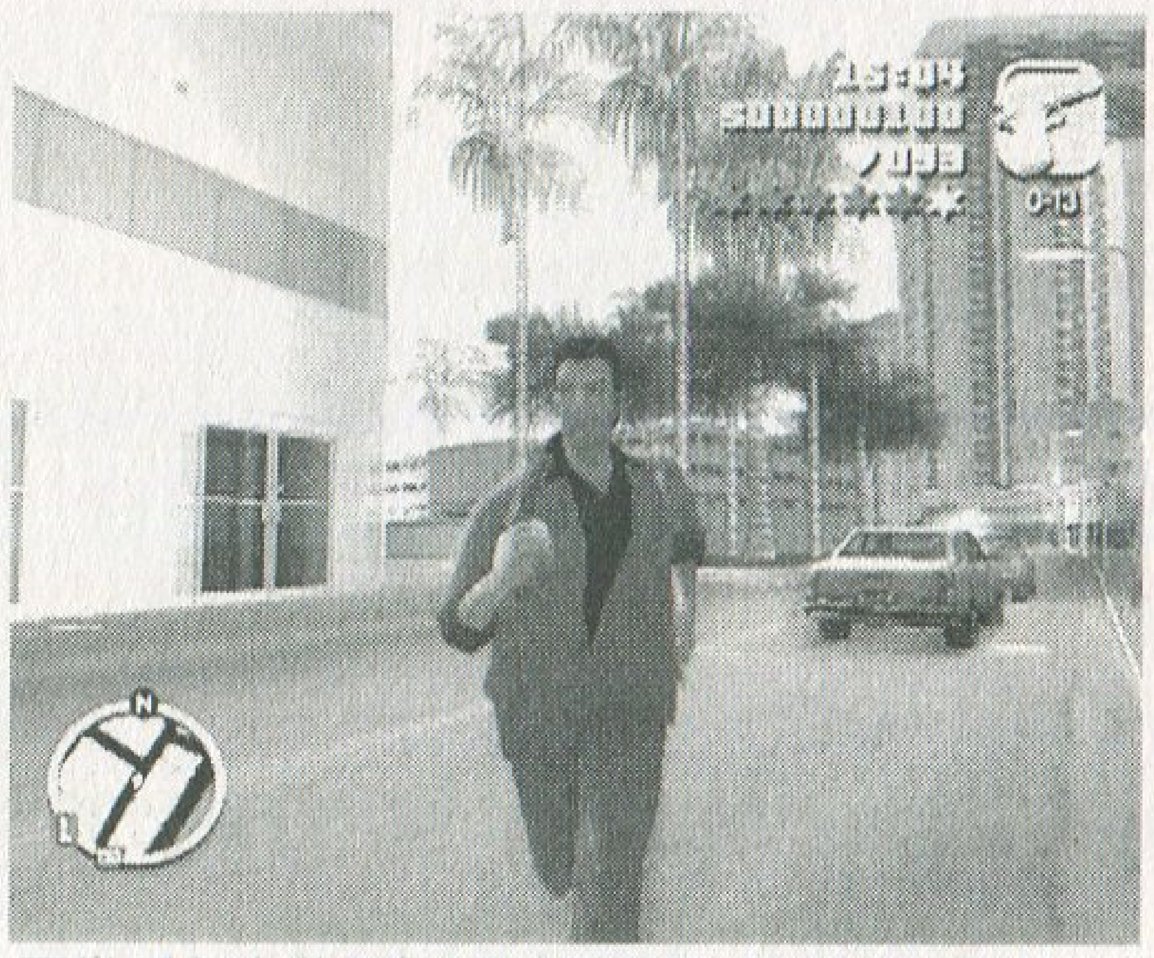
ネットで検索するだけですぐわかることだが、坂元教授はCESAの聴聞委員会委員であり、レーティング機構の理事でもあるのだ。つまり、もともとCESAが深く関係する研究事業や、それ自体が音頭を取る研究に賛同して参加している研究者なのである。

「だからゲーム業界に不利になるようなことを言うはずがない。ねつ造だ」と言いたいわけではない。立場によって研究結果報告がゆがめられるとしたらそちらのほうが大問題である。ここで指摘したいのは、坂元教授とCESAのかかわりを明らかにしないまま、前述のようなCESA側の意見を会長のコメントという形で紹介してしまったことにより、あたかも「業界側には何ら具体的な対策を練る動きがなく、研究も行っていない」という印象を与えかねないことだ。

もちろんそんな事実はなく、ちょうど前号で紹介したように、04年10月19日に「現時点でゲームと脳への影響の因果関係を結論づけるのは時期尚早」という調査報告書（これにまつわる研究にも坂元教授は参加）を発表している。

どうにも、「ゲーム業界の無責任ぶり」を演出したいがために、故意に都合の悪い情報を出さなかったのではないか、という疑惑がぬぐえない。

いわゆる〝ゲーム脳〟のような問題においては、各方面から幅広い研究が行われる必要があるのは確かだ。だが、その周辺を取り巻く状況が偏向しているようでは元も子もない。その公正さを作るのがマスメディアの役割だと思うのだが。



悪党が主人公の『GTA』だったらいいのか、と意地悪なことを思ってみたり

1分でわかる

今号のゲーム業界の動き

2004年11月中旬～2005年1月中旬

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング!

11月

16日 テクモ、XBOXソフト『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』の画像の無断掲載、および改変方法を雑誌に掲載したインフォレストを提訴。

18日 9日に完成披露会を開催したはずの『グランツーリスモ4』の発売延期が発表される。発売は25日ずれ込んで12月28日に。①

19日 日立製作所、オンラインゲームビジネスへの本格参入を表明。韓国ハンビットソフト社とともに合弁会社ハンビットユビキタスエンターテインメントを設立することも発表。

24日 SCEと楽天が新潟中越地震被災者救済を目的に、PSP500台のチャリティネットオークションを実施。

25日 コナミ、『METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER』の完成披露会を開催。

韓国最大規模のゲームショー「Korea Amuse World Game Expo 2004」(KAMEX)開幕。28日まで。

27日 PS2ソフト『ドラゴンクエスト? 空と海と大地と呪われし姫君』ついに発売。その後3日間で出荷本数300万本を突破する。②

12月

2日 ニンテンドーDS発売。初日の出荷は30万台の予定だったが、急きょ50万台に修正。それでも都内各所で行列に。

12日 PSP発売。こちらの出荷台数は20万台。そのためニンテンドーDS発売時を上回る勢いで大行列発生。③

14日 アメリカの市場調査会社In-Stat/MDRが、04年米国ゲーム機市場調査の結果を発表。GCがXBOXと市場2位の座を争うまでに伸びていることが判明。

17日 第8回文化庁メディア芸術祭のエンターテインメント部門でGBA『まわるメイドインワリオ』が大賞に。

20日 エレクトロニック・アーツがUbiソフトの株式の19.9%を購入と発表。

22日 DS『さわるメイドインワリオ』の一部に不具合が発生する可能性が明らかに。

PSPの発売日が12月12日に決定。任天堂はDSの出荷台数を初回30万台、年末までに100万台と公表する。

第8回「CESA GAME AWARDS」授賞式開催。

1月

1日 PS2『サムライウエスタン　活劇侍道』、異例の元日発売。

5日 PS2『グランツーリスモ4』が発売後2日で売上100万枚を達成と発表される。

コナミ、PSP『イース –ナピシュテムの匣(はこ)–』の発売日を未定に変更。



登場車両の実車をウン十台展示するほどの、あの豪華極まりない完成披露会の意味って……



従来のファンの高年齢化による『ドラクエ』離れなども懸念されたが、フタを開けてみれば絶好調



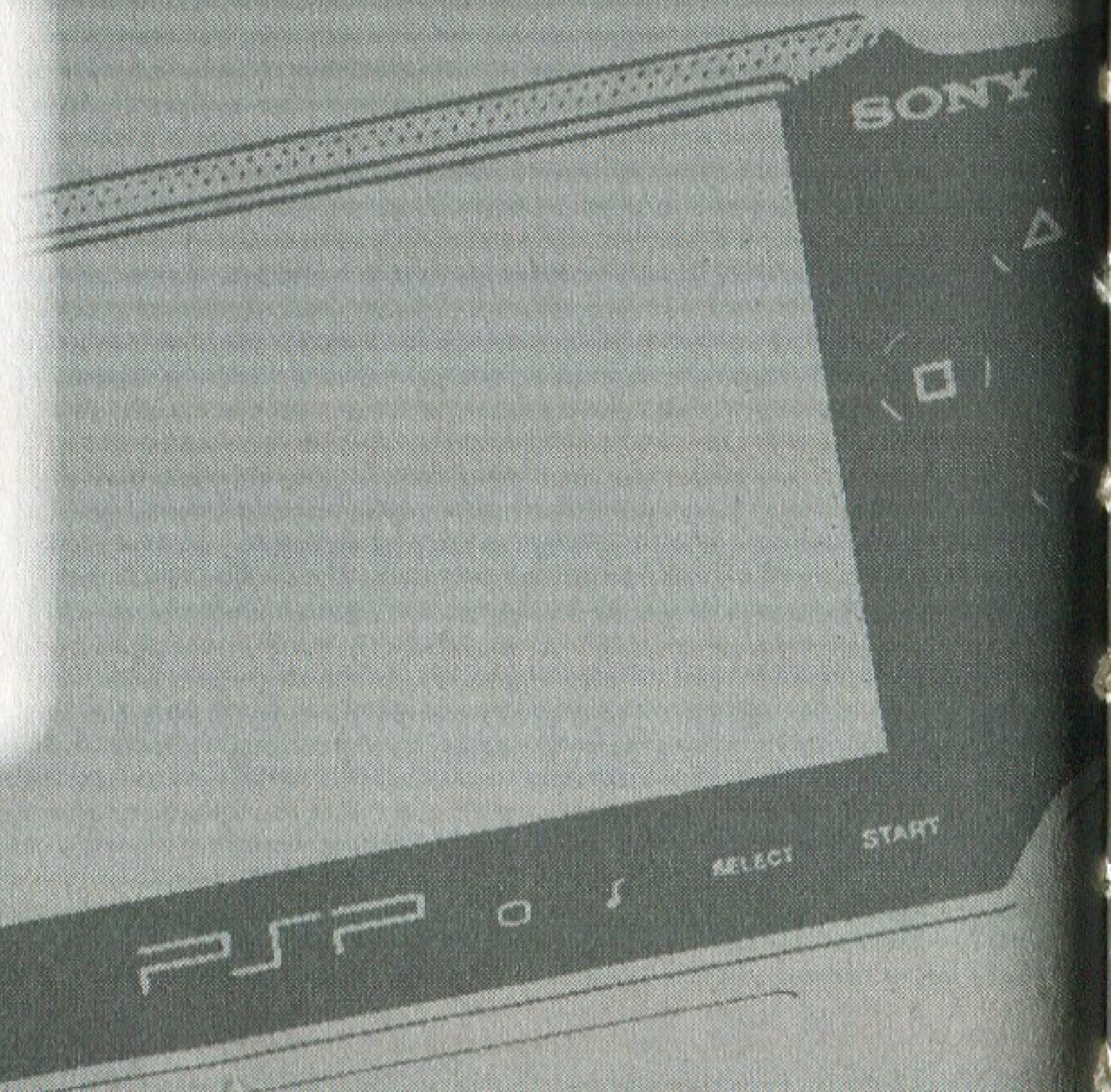
品薄により購買意欲があおられたのか、その携帯ゲーム機らしからぬスタイリッシュさが幸いしたのか

特別巻頭特集

ニンテンドー
PSP vs DS ソフトレビュー



コアなゲームファンのみならず一般ユーザーの耳目も集めた年末の大一番、ＰＳＰとニンテンドーＤＳがついに出揃った。それぞれゲーム機としての特性は違うものの、やはり気になるのはどれだけ「遊べる」ソフトがあるか。年末までに発売されたソフトの中から、選りすぐりのレビュー10本をお届けしよう！



注：本特集の画面写真は編集部で直接撮影したものです。
そのため、一部画質の粗いものがあることをご了承下さい。

「ライフスタイル」のPSP、「異質な体験」のニンテンドーDS

ゲームファンの注目を集めたPSPとニンテンドーDSの対決がついにやってきた！　あまりにも特性の違う両者のこれまでを振り返ってみよう。

text by 編集部

携帯ゲーム機戦争勃発!?

04年はゲームユーザーにとっては「待っていたものが来た」年ではなかったろうか。国民行事とも言うべき『DQⅧ』の発売に、久しぶりの新ハード投入。しかもそれは、家庭用ゲームの雄となったSCEと、そちらでのトップは譲ったものの携帯ゲーム機市場では独走を続ける任天堂の一騎打ちだ。冷え込んでいると言われるゲーム業界が久々に熱くなるのではないかと期待も高まり、一般メディアもかなり大がかりに発売の模様を報道した。

まず口火を切ったのは任天堂の「ニンテンドーDS」（以下、DS）。秋から宇多田ヒカルを起用したCMを精力的に流し、「触る」という新しいインターフェイスを盛んに強調していた。事前報道や発表を見ても、任天堂の打ち出す「新しい遊び」「異質な体験」という言葉が躍り、岩田社長が語っていた「ゲーム離れ現象を具体的に解決するための行動を起こす責任」を明確に形として示した。それがDSだった。

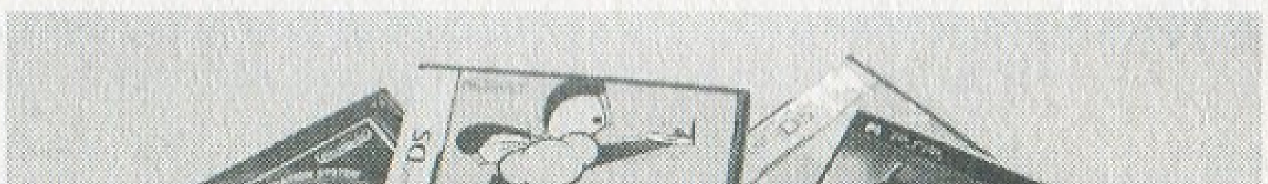
本体、ソフトともに十分な数を用意し、40万台を超える順調な売上を見せたDS。このあたりは長年ゲーム業界に君臨し、体力も準備期間もある「王者の余裕」とでもいうべき安心感がある。

ソフトに関しても、低年齢層にも遊びやすいものや、触る新しさを体感させるソフトを同時発売にずらりと用意した。プロモーション段階から一部で人気が広まっていた『きみのためなら死ねる』や、『直感ヒトフデ』というわかりやすいタイトルのソフトで、付属のタッチペンをこわごわ使えば、確かに「異質で新しい体験」はできた。GBAとの互換性があることも影響してか、本体の売上と比較すると、一部のタイトルを除いて、ソフト自体の売上はそれほど芳しくなかったようにも見えるが、全体的にPSPに対しかなりの差をつけているのは間違いない。

PSPの異様な盛り上がり

一方、DSの発売から10日後に発売されたPSPの戦いの幕は、実はそれよりも前に切って落とされていた。「初回出荷数はかなり少ないらしい」という情報がめぐり、都心をはじめとする大手量販店などで、「予約ができない」という状態になっていたのだ。そのため、当日朝には夜中から並んだ大勢のユーザーがTVに映し出されることになった。

ただ、彼らの中心はコアなゲームユーザーか、新しモノ好きの若年サラリーマン層だった。PSPのゲーム機としての新しさ、魅力はDSとは逆に発売前にはなかな

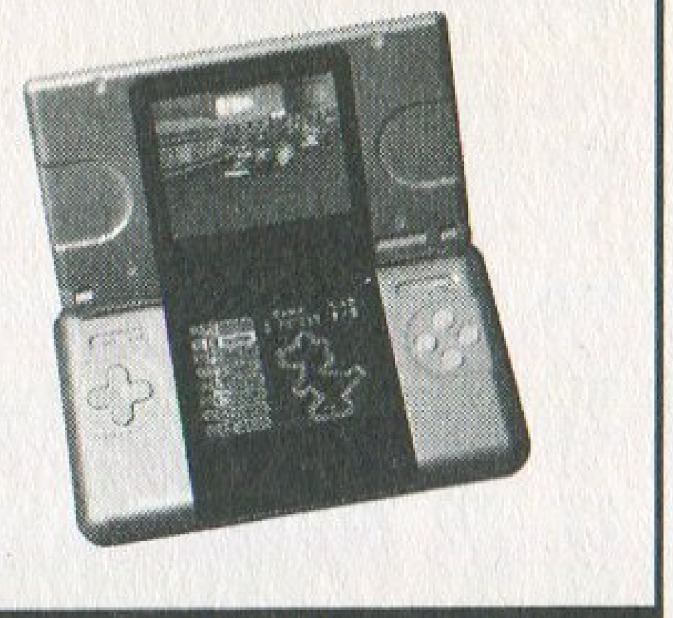


どれだけ魅力のあるソフト（PSPについてはゲームソフトに限らず）を用意できるかがカギとなる

か伝わりにくかったように思う。確かにデザインセンスはDSの上を行く。持っていても恥ずかしくないだろう。SCEがコンセプトとしているライフスタイルの提案、「大人が通勤中の電車やプライベートで持っていてもおかしくない、スマートなマシン」であることはわかっても、DSのように、誰にも理解しやすいゲーム機としての新規味には薄かった。そのため、正直多くのゲームユーザーには「PS2並みのソフトが携帯機で遊べるだけじゃねぇ……」という気分が漂っていたように感じる。

　しかし実機を手にしたとき、ユーザーはPSPが「ゲーム機ではなく、汎用ウォークマン」であったことを思い知った。ゲーム機としても、もちろん悪くはない。おそらく多くの人が手にしただろう『みんなのGOLF』はPS2と遜色のない出来だし、『リッジ』のオープニングで液晶の美しさに驚いた人もいるはずだ。だが、PSPの真価はゲームではないのだ、ということに気づくのもまた早かったように思う。別売りのメモリスティックには音楽も動画も入る。大容量のものを用意すれば1時間ドラマだって入ってしまう。ゲーム機としてではなく、「モノ」としての魅力をPSPは持っていた。ヤフーオークションで実勢価格より1万円も高い値段がついたり、希望小売価格よりも高値で販売する店舗が出てくるなど、品薄感を背景に異常事態が進行し、その話題性によってさらに興味をひかせたのがPSPの戦略であった。

　同時期の発売、SCEと任天堂の対決、年末商戦と、お互いがあってこその話題性もあり、まずは両者とも好調なスタートを切ったと言ってもいいだろう。

プレイステーション・ポータブル(PSP)	ニンテンドーDS
発売日	発売日
04年12月12日	04年12月2日
本体価格	本体価格
20,790円(5%税込) (バリューパック:26,040円(5%税込)	15,000円(5%税込)
ソフト発売本数(1月17日現在)	ソフト発売本数(1月17日現在)
18本	15本

両雄並び立つか!?

　ここまでコンセプトの違うゲーム機が、ほぼ同時に発売されたことは今までない。かつてPSとSSが繰り広げた「次世代機戦争」にしても、2Dが得意、3Dが得意といった差はあったものの、どちらもまごうことなき「コントローラをもって自宅で遊ぶゲーム機」だった。

　ところがPSPとDSは、完全に見ている方向が違う。ひと言で表現すれば、「おもちゃ」にこだわるか、「家電」にこだわるかである。この20数年のゲーム文化の中で培われた異なる思想が、技術の進歩によってここまではっきりと示されたのだ。

　これらを同じ土俵に乗せていいものか、という疑問はあるが、ゲーム自体はあくまでもゲーム。どちらがより「遊べるもの」を出しているのかを語ることはできる。「ハードをひねるとUMDディスクが飛び出る」という（事実を基にしたものではあるにしろ）尾ひれのついた噂が広がるなど、こと話題性という意味ではPSPに軍配が上がった様子だが、DSにはサイレントマジョリティである子どもたちがついている。

　本稿を書いている1月中旬ではまだ、両機のすう勢を占うにはまだ早いため、今号ではあくまでもゲームレビューに絞ってお送りしたいと思う。

　遊びを追求する任天堂は新たな道を切り拓き、家電として高年齢層にも違和感なく手に取らせるSCEは、そのカモフラージュされた姿によって、ゲームそのものを広い層に浸透させることができるだろう。それぞれが抱える問題や今後の展望などに関しては次号以降、じっくりと取り上げていきたい。

研修医　天堂独太

新たな挑戦は評価できるが練り込み不足に不満が残る

タッチパネルを生かし、DSは医療ゲームの発信基地となるのか。本作は発展途上のこのジャンルに挑んだものの……。

text by 卯月鮎
プレイ時間：8時間

古代ギリシア時代、知恵や再生を象徴するヘビの杖カドゥケウスを携えた医術の神、アスクレピオスに見守られ、発展した西洋医学。その後、中世では肉体を軽んじるキリスト教のもと、医学は低く見られがちだったが、ここ数百年でまた人類にとって必要不可欠なものになった。医師は、人の存在基盤である命にかかわる仕事。神でないにもかかわらず、その人の真実の部分に触れてしまう。医師とは何かを問うことは、私たち人間とは何かを問うことでもある。

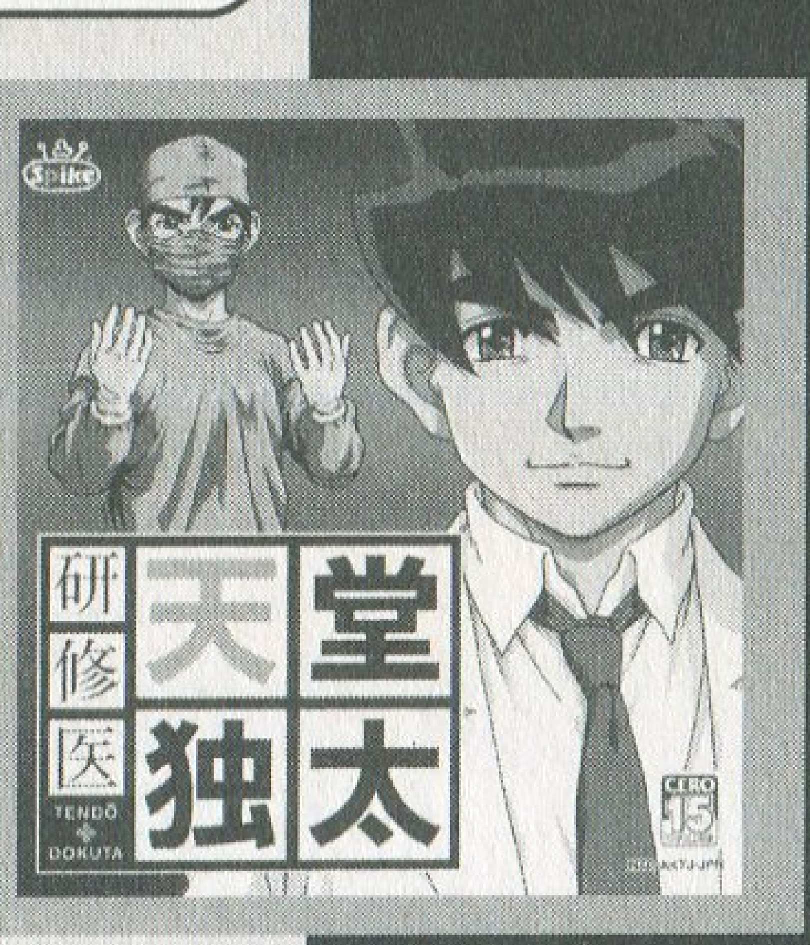
故に、ドラマや小説、マンガでは心を震わす作品がいくつも登場している。だが、ゲームではいまだその域までは達していないようだ。医療を題材にしたゲームで思い浮かぶのは10年以上前の海外PCゲーム『LIFE&DEATH』や『SURGEON』、最近では昨年の『THE 外科医』だろうか。今後、後世に語り継がれる傑作がこのジャンルから出ることを願う。

さて、この『研修医　天堂独太』は、ニンテンドーDSの同時発売ソフトの中では、オリジナリティを発揮しているタイトルだ。アレンジ版や、ただ触り心地を楽しむタイトルばかりでは、DSの今後は厳しい。「触ってみたい」という生々しい欲求は動物的すぎる（宇多田ヒカルのCMの狙いはそこだろう）。行きすぎた芸術性を引き戻そうという任天堂の試みはわかるが、作品として昇華されなければすぐ飽きられてしまうのではないか。

少々脱線したので、話を戻そう。本作の主人公は二流の藪医大を卒業したばかりの熱血青年、天堂独太。なぜか免疫学の世界的権威、沢井恭介に呼ばれ、名門の聖命医大付属病院の研修医になった。だが、彼の指導医は、かつては神の手を持つと言われた名外科医だったものの、今はアル中の身。そんな環境でもやる気だけは人一倍の独太は、さまざまな患者を体当たりで救おうとするが……。

全体的にノリは『逆転裁判』に近く、ある程度コミカルな方向性。オタクの麻酔医、増居宇津蔵や、モデルガンを構えた救急病院の院長、カルロス・アストロ・乃木、首に大きな鈴をつけた天才外科医、麻生鈴など個性的なキャラクターが多いのも特徴だ。

構成は全4章仕立て。とかく手術部分がクローズアップされがちだが、基本は普通のAVGだ。病院内をコマンドで移動して患者や看護師との会話を進め、ある場面ではカルテ（その人物に関する情報）やアイテムを『逆転裁判』の「つきつける」よろしく「ぶつける」ことで話は展開する。手術時に独太が「自分で大丈夫なのか」などと悩んでしまったら、迷いを払しょくする根拠を「ぶつける」ことも。ゲームの中心は会話シーンで、



ジ 病院アドベンチャー
メ スパイク
機 DS
¥5,040円（5%税込）
発 04年12月2日

期待していたよりも手術の回数は少なめだ。

　そのタッチパネルを活用した診察・手術パートだが、残念ながら改良すべき点は多い。主なものは3種類。患者の心臓や脇腹をタッチして触診する、虫垂や胃大網動脈などの患部をペンで丸く囲む、縫合やチューブを挿入するという見立てで、はみ出ないようにペンでなぞる、これの繰り返し。ここで問題なのは、バリエーションの乏しさよりも、プレイヤーが考えたり、推理したりする余地が少ない点。手術パートはAVGパートで集まった情報を総合して、プレイヤーの予想、見解を答え合わせする場であるのが理想だ。だが、本作では事前の情報もあまりなく、単純な当て物や作業に近い。AVGパートと手術パートが分離してしまっている。しかも丸で囲む際の判定が微妙で、わかっているのに正解にならないケースがあった。命がかかった局面で、何度も患者を傷つけて正解を探るのでは気分が悪い。そもそも職業SLGは、ノルマや任務といった枠の中で、いかに自分の裁量で仕事をうまくこなすかが面白いジャンル。医師はルーティンワークではなく、情報を取捨選択して診断を下す、柔軟性や分析力を要求される職業だ。この部分をゲームに盛り込めればよかったのだが……。タッチペンをメスとして使うユニークな着想も、盲腸を切るときの1度くらいしか使われずもったいない。



AVGパートは行ける場所が少なく、膨らみが足りない印象。手術パートがもう少し面白ければ……

同時発売によってもたらされた弊害か

　では、シナリオはどうか。担当したのは、初期の『FF』や『気まぐれオレンジロード』を手がけた寺田憲史氏。熱血マンガ的なノリの中にも、命の尊さや医師の苦悩を描こうとし、シナリオそのものは悪くない。ただ、AVGに加工する段階で、もう少し工夫が欲しかった。当たりと外れの選択肢がはっきりしていて、流れが直線的すぎる。キャラの意外な人となりがわかったり、手術パートで役に立つ情報があったり、外れを作品の肉付けに使うことで、ゲーム世界は豊かさを増す。わかっていても寄り道したくなるのがいいAVGの条件だ。クリアまで約5時間、主人公の成長、医師の使命、親子の葛藤とテーマが詰め込まれている割に練り込み不足で、どのエピソードも表面をなぞるだけで終わってしまう。最終話も中途半端なところで幕が下ろされ、印象は悪い。メーカーにとって本体同時発売のメリットは大きいのかもしれないが、個々の素材の魅力を熟成しきれなかったように思う。費用対効果を考えても、ユーザーの満足度は低いだろう。

　ここからはネタバレになるが触れておきたい。作中に末期がんやエイズにも効く〝とある薬〟が登場する。これには少し違和感を覚えた。シナリオの中できちんと機能しているものの、全体的にリアリティは薄まってしまう。いかに現実にある病気をフィクションとして加工するか。これはデリケートな問題だが、最後は作る側の認識や、作品に対する想いが問われるのだろう。

　タッチするということもあってか、今春DSではもう一本の医療ゲーム『超執刀カドゥケウス』も発売予定。未プレイなので何とも言えないが、こちらは近未来、架空の疾病を描くことで一種のタブーを回避しているように見える。今後、医療ゲームはどう発展するのか。追いかけたいジャンルだ。

関連作品

超執刀カドゥケウス

ジSF外科手術アクション
メアトラス　機DS
¥未定　発05年春予定

2018年、奇病「ギルス」が流行し人類を脅かす……。近未来を舞台にしたSF外科手術アクション。若き外科医・月森孝介として手術を執刀する。手術はリアルタイム制で、刻々と変化する患者の容態に対応しなくてはならないという。

リッジレーサーズ

速いぜ速いぜ速くて死ぬぜ！ でも速けりゃいいってもんじゃない

ゲーム的レースゲームの代表格とも言える『リッジレーサー』最新作。スピードを求め、ドリフトを求めた先に見たものは……。

リッジ＝スピード＋ドリフト？

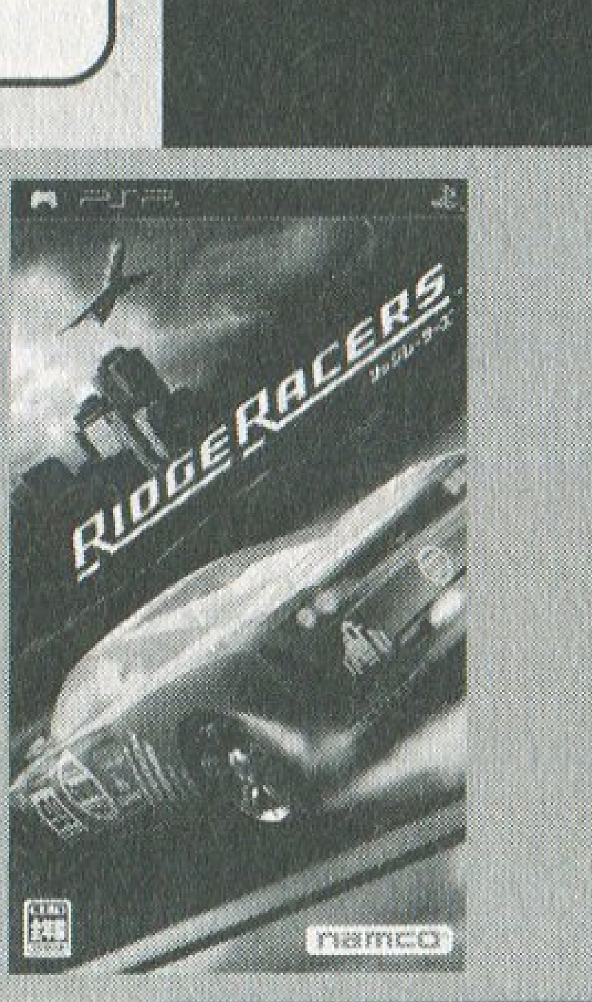
PSPの切り込み隊長としてあの『リッジ』が再びよみがえった。本作『RRS』は、過去のシリーズ全作品から代表的なコースを収録したベストアルバム的な続編だ。携帯機なのにPS2に迫る映像。耳元を震わすハードな音楽。そしてドリフト&ニトロが生み出す異次元のスピード。まさにヴィジュアルショック！　スピードショック！　サウンドショック！　という感じである（ツッコミ待ち）。もし点数をつけるなら、90点は固いだろう……ただ、自分にとって『リッジ』は、常に100点に限りなく近いソフトだった。そう考えると不満がなかったわけではない。

そもそも『リッジ』とはどんなゲームだったのか？　「スピードを求めたゲーム」あるいは「ドリフトのゲーム」というのが一般的な答えだろう。『ハードドライビン』などの3Dレースゲームの先駆者たちがシミュレート性を追い求めていく中、『リッジ』は3Dなのに物理法則を無視した誘導ドリフトを採用し、現実的な風景の中で非現実的なスピードを体感させてくれた。それが大いに受け入れられて今日の名声があるわけだ。だからスピードとドリフトこそ『リッジ』の正義と言える。

でも、正確には少し違う気がする。スピードを求めているが、それは直線でのトップスピードではなくコーナリングスピードだ。『バーチャレーシング』などのマシンは直線で軽く時速320キロを超えていたが、『リッジ』のマシンは時速160〜250キロ程度。続編のマシンたちも隠し車やオーバル仕様車を除けばそのくらいだろう。トップスピードの設定はむしろ遅い。それでも『リッジ』に突き抜けたスピード感があるのは、コツをつかめばそのスピードをほとんど落とすことなくコーナリングできるからだ。

そしてドリフトだが……これは実際に走り込んでいる連中ならわかるはず。いくら『リッジ』のドリフトがインチキドリフトとはいえ、派手にカニ走りしていたらスピードは落ちる。だから本当に速いやつは、ドリフトを極力使わない。ドリフトよりもシャープなハンドリングと吸い付くようなグリップを武器にしてコースに挑んでいく。コース設計者（開発者）もそれを意識しているようで、アクセル全開で楽に曲がれるコーナー、ドリフトを使わなければ曲がれないコーナーだけでなく、アクセル全開で曲がれるラインがギリギリ残されている際どいコーナーが必ず用意されている。ここは安全確実にドリフトするか？　クラッシュ覚悟でアクセル全開ラインに突っ込むか？　あるいは突っ込みつ

text by 原田勝彦
走行距離：2500km



ジ レース
メ ナムコ
機 PSP
¥ 5,040円（5％税込）
発 04年12月12日

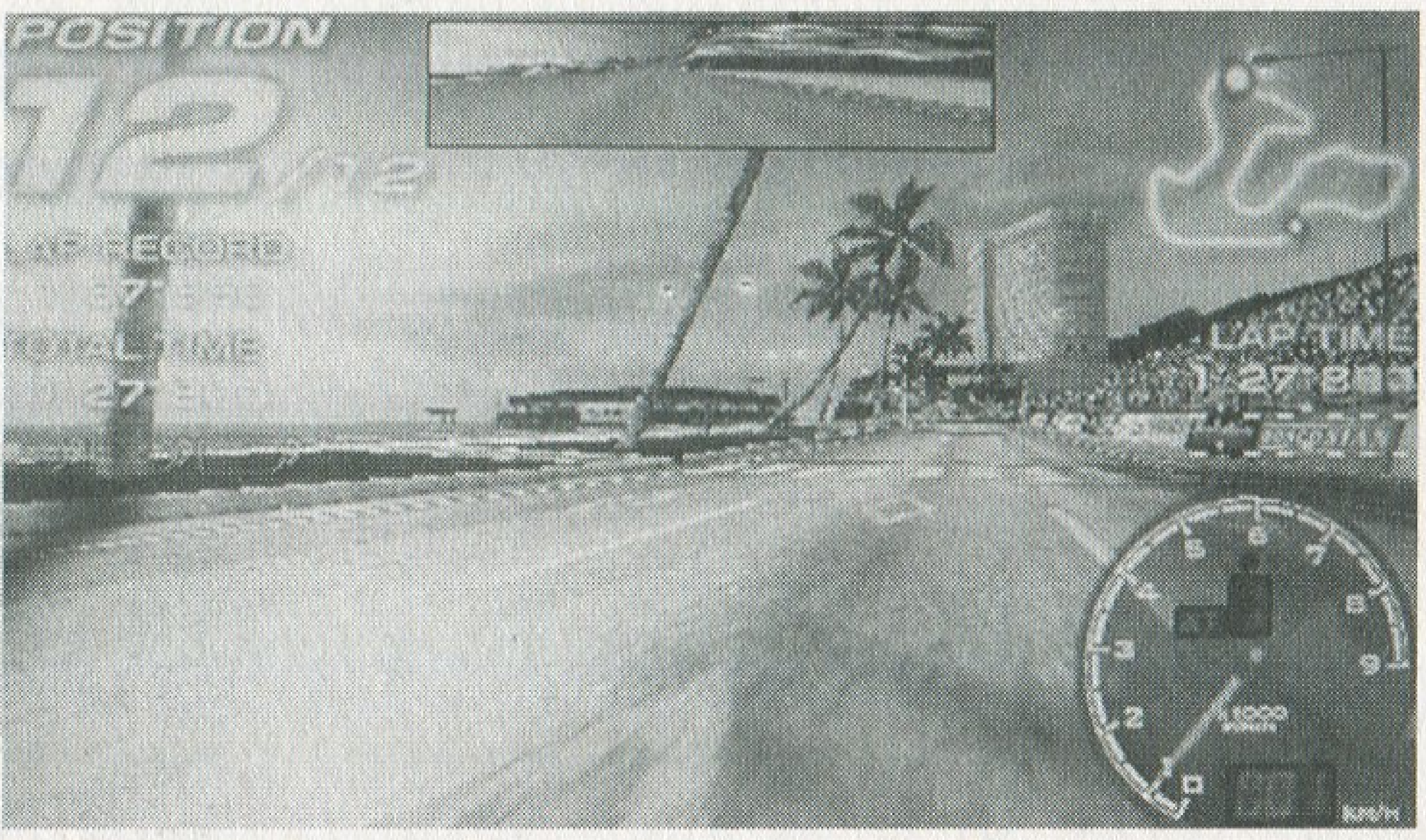
各タイトルの略称表記
AC版リッジレーサー＝リッジ
AC版レイブレーサー＝レイブ
PS版リッジレーサー＝PSリッジ
PS版レイジレーサー＝レイジ
PS2版リッジレーサーV＝リッジV
PSP版リッジレーサーズ＝RRS

つ危険を感じたらタックインで逃げるか？　この選択が非常にアツいわけだ。また、ドリフトを使うコーナーでも、タイヤを空転させて誘導ドリフト体勢に入りつつも、角度はなるべくつけず、音もほとんど立てず、コーナー出口でぶれることもなく、スムーズに抜けるのが美しいとされている。タイヤをギャーギャー鳴らしまくるやつぁドシロートってこった。

ギリギリというか　ダラダラというか

そんな『リッジ』が好きだった自分にとって、『ＲＲＳ』は「ちょっと違う」という感じが最後まで抜けなかった。まずトップスピードの異常な速さが気にかかる。マシンクラス４の時点で最高速は時速３００キロ近くになってしまう。それにニトロもある。クラス６でニトロを使えば時速３９０キロ。そこまで上げる必要があったかどうか疑問だ。スピード感に酔いしれる前に、目がついていかなくなるだけだろう。液晶の残像も大きなハンデになる。

そしてドリフト。挙動自体はデジタル方向キーに最適化されていて、コーナーへの侵入角度はアバウトでもＯＫ。ドリフトタイプがマイルドなら『リッジＶ』、スタンダードならＰＳ『リッジ』に近い（ダイナミックだと今までにない豪快な乗り味）。これ自体に文句はないが、通常走行時のハンドリングの重さが引っかかる。トップスピードの速さとハンドルの重さのせいで、各コースにあった「アクセル全開で曲がれるラインがギリギリ残されている際どいコーナー」がすべて殺されてしまった。一部コース幅が拡張されていたりもするが、コーナリングラインもドリフト開始ポイントも完全に変わったと思っていい。さらに『レイジ』のように登りで失速するため、ストレートでのスピードの乗り方も変わった。特に『レイブ』のコースで無理を感じる。



映像の美しさは『リッジレーサーＤＳ』とは比較にならない（誰も比較しないって）

そこはそれ、気持ちを新たにコースを攻略し直せばいいだけの話だが、ここでもニトロが絡んでくる。ドリフトするほどニトロがたまるので、楽に曲がれるコーナーも２つ３つまとめてドリフト。多少壁に当たっても気にせず、ニトロで車速を上げてまたドリフトすれば次のニトロがたまる。だからもうどこまでも流しっぱなし。スピードは維持されているので気分は悪くはないが、ギリギリというよりはダラダラした走りになりがちだ。これでいいのか？

……というわけで長々と不満を書いたが、これは音楽業界で言うところのベストアルバムに対する不満に似ているのかもしれない。

ディープなファンほど「元のアルバムの構成やコンセプトが台無し」「キャッチーな曲を並べただけでアーティストの深い魅力が伝わらない」と文句を言うが、網羅する気はないけれど軽く聴いてみたいというライトなファンの欲求には応えてくれる。でも、安易なベストアルバムの乱発が音楽業界の衰退を招いているという説もあり、やはり本当に求められているのは練りに練られたニューアルバムだろう。いつの間にやらハードと同時発売が恒例になってしまった『リッジ』シリーズだが、ハードが成熟してから作って悪い道理はない。もちろんアーケードでもいい。次こそは『新リッジレーサー』と呼べる続編を求む。

関連作品

アウトラン2

ジ レース
メ セガ
機 アーケード

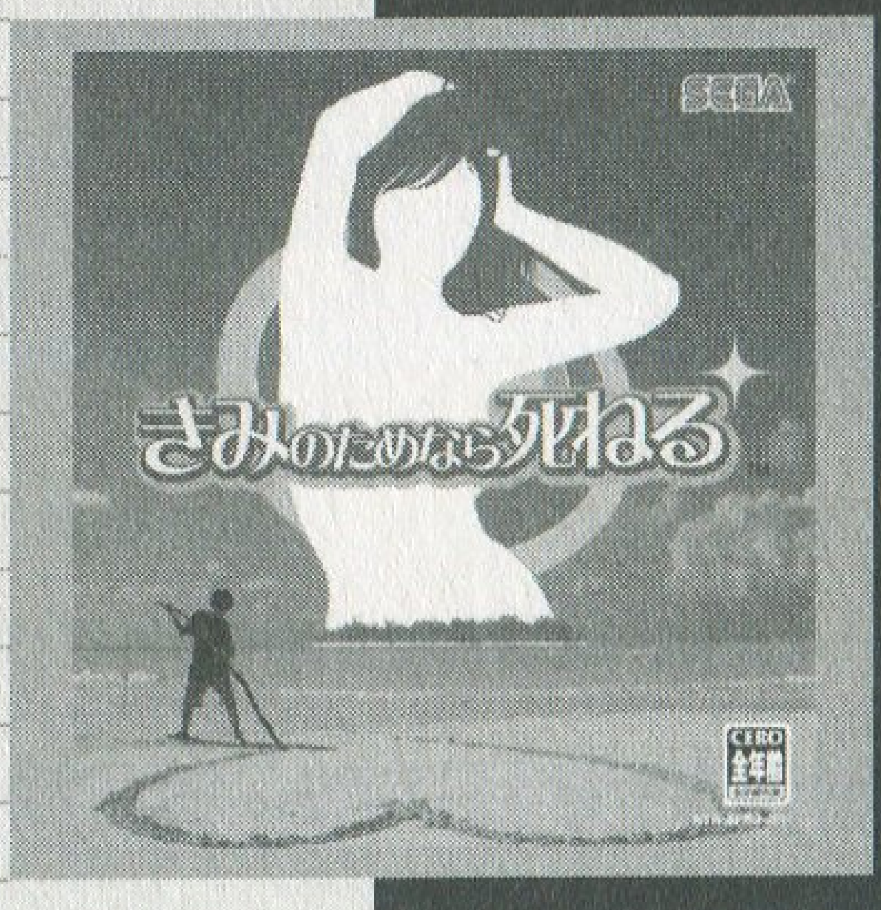
疑似３Ｄレースゲームの名作『アウトラン』が久々に復活したら、なぜかインチキドリフト搭載バカレースゲームになっていた。『デイトナＵＳＡ』の流れをくんでいるのに、ハンドリングの軽さや切り返しの素早さはむしろ『リッジ』ファン向けと言える。

きみのためなら死ねる

非線形のインターフェイスがもたらす心地よい恥

独自のPR戦略で一般ユーザーにも知名度は高い。だがふたを開けてみると、キツめの難易度と大いなる「恥」が待っている。

text by 多根清史
プレイ時間：15時間



ジ タッチアクション
メ セガ
機 DS
¥5,040円(5%税込)
発 04年12月2日

発売前に完全燃焼？

2ちゃんねるを中心にしたネットかいわいで、瞬間風速的に『きみしね』ブームが燃え上がった。『スペースチャンネル5』を送り出したUAGがソニックチームに吸収され、両者の異なるテイストをブレンドして化学反応を起こす——といったゲーム文脈の期待ではまるでなく、公式サイトの「ｽﾇｽﾇｽﾇﾝ(中略)ｳ～ｼﾞｬ～ｼﾞｼﾞ(中略)ﾗｻﾞﾐ」てな電波ソングがかっさらっていった。ヒロミ・ゴーが渋谷で路上ライブをゲリラ的におっ始めて、通行人がフィーバーってのに近い。エライ人が身を捨ててまんな～という。

その後のムーブメントは、UAGの『スペチャン』より『REZ』に寄りそった。前夜祭で燃焼し尽くして本番はいまいちという平成人情紙風船。プロモーションが抜群に面白い割に、ゲーム内容がベールに包まれて何も伝わってこない。「あっ」と言わせる二段構えをして、引っ張りすぎて人気が息切れしてしまった。

確かに、中身も「あっ」と驚く仕掛けがあった。き、キビシー！ DSの同時発売タイトルであり、初めてスタイラスを手にする人が大半を占める、そんな時期に触るなぞるたたく塗るの操作を厳密に求める。これは新入生歓迎のシゴキですか。

そんな発売前に完全燃焼のPR戦略といい、ドアをたたいて中に入ったら入ったで、炎の輪とムチを持った調教師が待ってたような激辛ぶりといい、「セガらしさ」のひと言で引っくくられそうな雰囲気である。

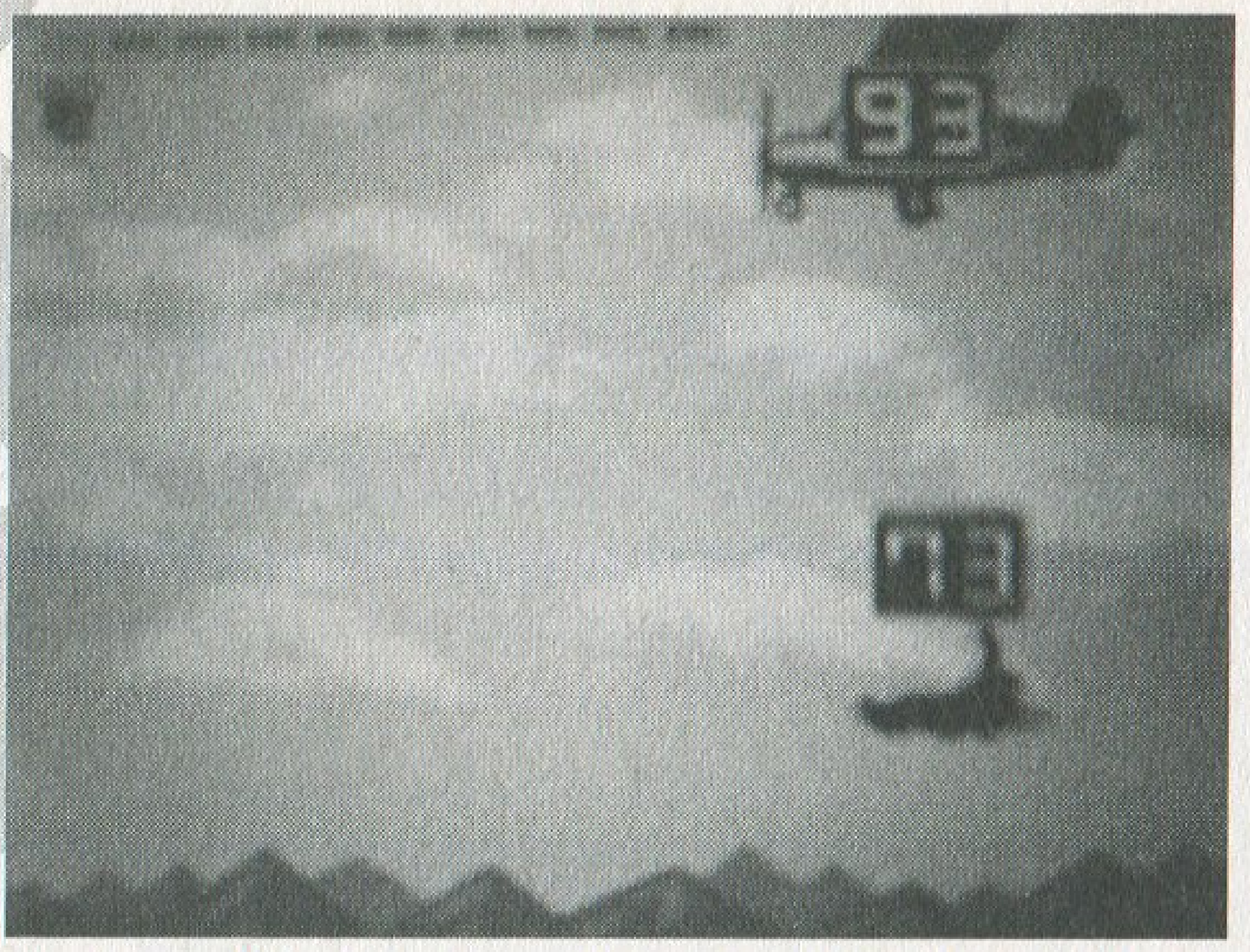
が、本当にそれで総括していいのか？ 取りこぼされた余剰が大きくはないだろうか。

「デジタルの野生」の復活

筆者は『さわるメイドインワリオ』も買って遊んでみた。が、「さわる」の部分が「メイドインワリオ」から一歩もはみ出してない。十字キーとボタンを画面タッチに置き換えただけ、せいぜい「引っ張る」と「泡を割る」が自己主張してたぐらいか。わずか数秒の時間制限もあって、「さわる」が遠慮してびくびくしている。

タッチパッドなる慣れないデバイスを使わせてしまって、誠に申し訳ありません。任天堂を代表する「ワリオ」は損な役どころだ。あいさつ回りをして、平身低頭ぺこぺこする。それを批判するつもりはまったくない。

『きみしね』はミニゲーム集という範ちゅうでは『ワリオ』とかぶる。ずらせばいいのにとか、タッチパッドからの発想は意外に広がりないのねとか、確かに筆者も最



出てきた数字をペンで示すくらいはまだ恥度が低い

初は思った。

ところが、きちんと「ずらされてる」のだ。初心者向けのガイドは『ワリオ』に任せて身軽になり、「スタイラスのエキスパート向け」に照準を定めたのだ。そんな市場、今現在この世のドコをひっくり返してもありはしない。野放しの暴走である。

だが、ゲームはしょせん生きていくうえで無用のもの。需要も何もない荒野に誰にも頼まれずに生まれてしまった、事の始まりは「デジタルの野生」だった。徐々に飼いならされ、品種改良され、アクションやRPGの定番が作られ、人間とともに歩もうとした。それを「飽きた」といい、ポイしようとしてるのが最近のゲーム不況だ。

そんなばかなことがあるか。もしゲームがしゃべれたなら、怒りの声を上げただろう。ひっきょう、矛先は野生を閉じこめた〝檻〟、任天堂の発明物たる十字キー＋ボタンに向けられる。意志を線形的（前から後へと連続すること）に媒介するインターフェイスは、反面では非線形的な発想の足かせとなってきた。第一、タッチパッドは十字キーへの絶望に由来している。「ハイパーテキスト」さえ死語となり、リンクをたどってぽんぽん飛ぶ（非線形的）ネットが蛇口をひねるより楽なご時世になんてザマだ。

『ワリオ』は立場上、一歩引いた。『きみしね』は遠慮せずに、檻を破って脱獄したのだ。それは任天堂が意図した、初心者に開かれた「ゲームデモクラシー」の対極にある「ゲーム極右」に突き抜けたわけだし、こんな方向性ばっかりだとDSは売れやしないが、一本ぐらいないとゲームに未来はない。

現状ベッタリはうんざりだ。

とことん恥かいてばかになれ

さらに『きみしね』は、もうひとつの方向に突破を挑んでいる。まだ挑むか。「ラヴィ！」はあくまでパッケージングする体裁、表向きだけかと思われたが、違った。「ゲーム極右」の縦軸に対して、横軸をなす心張り棒だったのだ。

突然だが、日本の伝統に「お座敷芸」というのがある。トランプの手品でも水芸でも構わないが、うまいことはさして重要じゃない。ヘタを打って「恥を捨てる」ことが「どてらいやつ」と認められる共同体の通過儀礼たりえるのだ。『きみしね』は観客なしに羞恥心を捨てよという。

外に持ち歩く携帯ゲーム機に向かってふーふーと息を吹きかけさせる。「愛してるー！」と叫ばせる。プレイヤーに何のトクにもならない、それどころか「共同体の認知」とは逆ベクトルに働き村八分にされかねない危険を、なぜに冒さねばならんのか。

ゲームだからだ。

「ラヴィ」もあれはあれでリスクを背負ってた。「ヌヌネネ（略）」が滑ったり外したら目も当てられない。だから遊ぶからには心をハダカにしろ。全然スジが通ってないが、ライブ感覚とは根も葉もなく説得力だけあるものだ。

同じソニックチームの『サンバDEアミーゴ』も、音ゲーから格好良さをはぎ取った鬼軍曹だったが、本作は「世間への言い訳」になる大画面もマラカスもない分、一段とハードルが高い。「ゲームだから」以外に恥をかく理由がない。後味よくばかになれる、それは奇跡の体験だ。

関連作品

『サンバDEアミーゴ』

ジ リズムアクション
メ セガ　機 DC
¥6,090円(5%税込)　発 00年4月27日

ゲームセンターという衆人環視のもとで踊る、という『DDR』も十分恥ずかしかったが、こちらは「マラカスを振る」というさらなる恥ずかしさを要求した。しかし、それを楽しさに昇華させた点で、他の音ゲーとは一線を画す。データは家庭用のもの。

METAL GEAR ACID

これほどの作品が携帯機で遊べるとは。PSPを買うなら迷わず同時購入を！

「メタギをカードでやるなんて大丈夫なのか？」と思った方、その心配は一切御無用。ここには知的娯楽の神髄がある。

カードを通して描かれるスネークの新たな戦い

次期アメリカ大統領候補と言われる上院議員をはじめ、500名の乗客乗員が搭乗していたジャンボ旅客機が何者かにハイジャックされた。犯人はアフリカのテジャン共和国で進行している極秘プロジェクト「ピュタゴラス」の成果を譲渡することを要求。だが、テジャン共和国は内政干渉を理由に協力を拒み続ける。業を煮やしたアメリカ政府は、CIA所属の特殊部隊を送り込んで研究成果の強奪を図った。だが作戦はあえなく失敗。ここに至って、すべての希望はひとりの男に託される。今では現役を引退しているものの、かつて伝説の傭兵と言われた人物。その名はソリッド・スネーク！

『METAL GEAR ACID』(以下『アシッド』)は、孤島に建てられた研究所を舞台にした、トレーディングカードゲーム(以下「TCG」)性の強い戦術SLGだ。

ACGとして制作されてきた従来の諸作と異なり、この作品ではすべての行動はカードを使って行われる。アクション性は皆無だ。攻撃を行うなら「M9」や「ファマス」、失ったLIFEを回復するときは「レーション」や「サバイバルキット」、トラップを発見したいと思えば「地雷探知機」や「赤外線ゴーグル」などなど、200種類以上のカードを使い分け、ミッションをクリアしていく。

カードはマップ内を探索することで手に入るほか、ミッション間に「ショップ」で購入することができる。3枚1組のパックに入っていて、何が出てくるかは買ってみるまでわからない。そして集めたカードのうちから数十枚（ゲームの進行に伴い、上限数が増えていく）を選び、「デッキ」を構成する。この辺りは、通常のTCGとまったく同じ感覚だ。

プレイヤーは最大6枚の手札を持つことができ、所持数が減っていれば、毎ターンの終了後に2枚補充される。初期段階を例に取ると、デッキは最大30枚で構成、第1ターンではその中から6枚が手札となり、残る24枚が第2ターン以降、2枚ずつ補充されてくる、というわけだ。

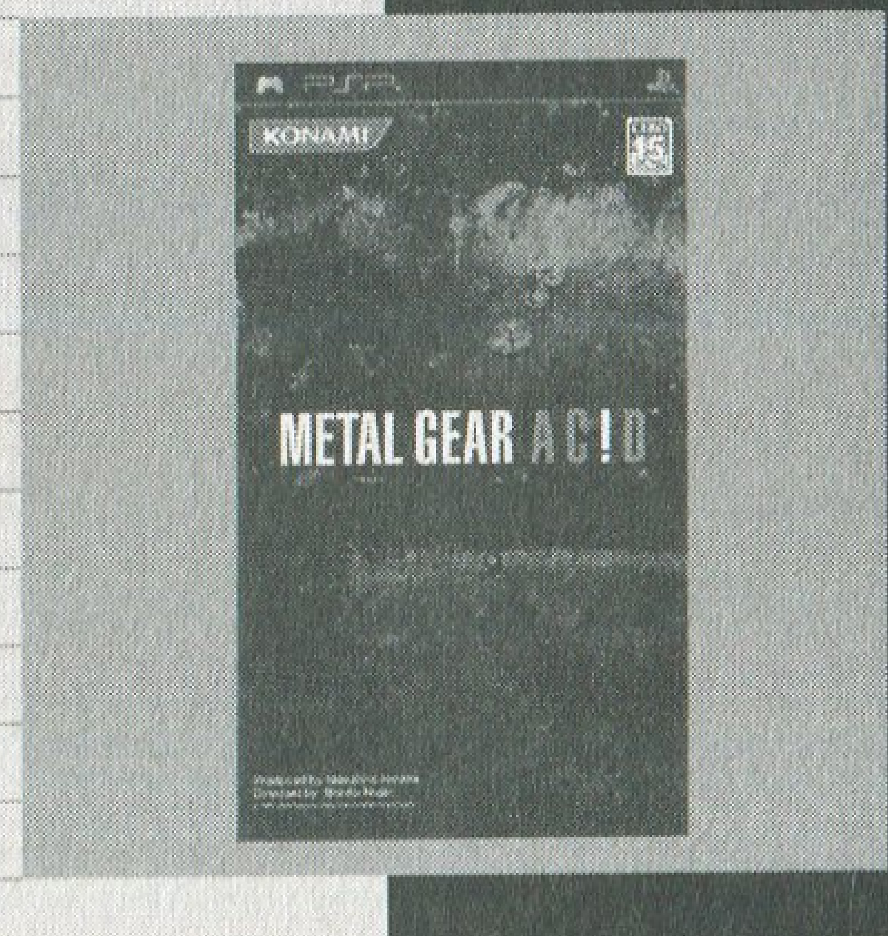
デッキのストックが切れたら、使用済みカードを集めてシャッフルし、再利用する。この際、デッキの組み直しはできない。もともとデッキに入っていたカードをあらためて使用していくことになる。

TCGの悪習慣を破った良質にして痛快な娯楽性

さて、TCG色の強いゲームでは、一般にデッキの重要度が非常に高い。何しろ、あらゆる行動がカードに依存している以上、デッキの出来はそのまま攻略難度に直

text by 水野隆志

プレイ時間：32時間



ジACID
メコナミ
機PSP
¥5,040円(5%税込)
発04年12月16日



どこでどのカードが来るか運不運も多少あるが、その影響は微量。与えられた状況下で最良の策を練ることが勝利につながる

結する。敵に囲まれても武器のカードが手札になければ応戦することもできない。セキュリティドアを開けたくても、専用カードを持っていなければ開けようがない。特定の武器やアイテムがないと絶対にクリアできないミッションもある。デッキの組み間違えは即、致命傷になってしまうのだ。

普通は。

実は『アシッド』では、前述したような特定のカードを要求されるミッションはごく一部にすぎない。それも「上空にいる監視ユニットを破壊するためにスナイパーライフルを持っていく」「床に流れる高圧電流を止めるためにリモコンミサイルを使う」など、シリーズファンにはおなじみの、ファンサービス的シチュエーションで発生するのだ。そして残る大半のミッションでは、デッキ作成のミスを戦術でカバーできるようになっている。無論程度はあるのだが、その領域は格段に広い。これこそ『アシッド』最大の魅力であり、かつ、最も称賛すべき特徴と言えるだろう。

それを端的に表しているのがカードを購入することの効果だ。『アシッド』ではむやみにカードを買いまくっても、いきなり有利になるわけではない。初期から持っているカードと、ステージ内で回収できるカードだけで十分戦っていけるし、むしろ戦術性を競うという観点で見ると、強力なカードを使わずにクリアしたほうが高評価を得られる。金をかけたほうが強い、というTCGの悪しき慣習に対する痛快なアンチテーゼになっているのだ。

このため、プレイヤーはデッキ作成時に、己の意志を十分に盛り込むことができる。「発見されない」「敵を殺さない」「なるべく速く」など、いかにも『メタギ』らしい目標を立て、自分なりのコンセプトに沿ってデッキを組んでいくことができ、ここに無限に楽しみが生まれてくる。口で言うのは簡単だが、これは相当なバランス調整なくしては実現できない。もし『アシッド』を、新ハード登場に合わせて人気ACGを適当にアレンジしただけのゲーム、と思っている人がいるなら、それはあまりにもったいない発想だ。ここにあるのは、従来のファンであろうとなかろうと、アクションの腕が高かろうと低かろうと、誰もが平等に遊べる優れた娯楽にほかならない。PSPと同時に何を買ったらいいのか、と問われたら、安心して奨められる一本なのである。

ただ、シリーズのファンにはちょっとしたお楽しみがある。たとえばカードの中には「キャラクターカード」と呼ばれるカテゴリーがあって、スネークやオセロットをはじめ、メリル、オルガ、ジョニー佐々木、はてはグレイフォックスやクリスジェンナー、ギリアンシードといった名前が並ぶ。いずれも従来のシリーズや小島監督作品に登場した面々で、しかもこれらのカードを使うと、オセロットなら「射撃性能が上がるが格闘不可」、グレイフォックスなら「格闘能力が向上」など、キャラ設定を活かした効果が得られる。また「ダンボール」や「雑誌」などのアイテム類もきっちりフォローされている。万人向けに遊べるように作りつつ、ファン向けのお遊びも忘れない。こんなところにも、娯楽に対する、作り手の細かな配慮が見て取れる。

関連作品

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

ジACG
メコナミ　機PS2
¥7,140円（5％税込）　発01年11月29日

どうしてもシステムに目が行く『アシッド』だが、シナリオも上々だ。各人の思惑が複雑に絡み合った物語を破たんすることなく見せていく手腕は評価に値するだろう。プレイヤーを置き去りにしてしまった『2』のシナリオと比較してみると、その差は明らか。

大合奏！バンドブラザーズ

楽器はチャットツールであるDSでしかできない音ゲー

DSの無線LAN機能に焦点を当て、セッションによる無比の楽しさを提案した。「さすがは任天堂」とうなる一本。

同発ラインナップの中では異色の「音ゲー」。猫も杓子も「Touch!」一色なご時世に、十字キー＋6ボタンという、「タッチスクリーンなんてしょせん飾りです」と言わんばかりの操作系が本作の〝異色〟ぶりをよく表している。

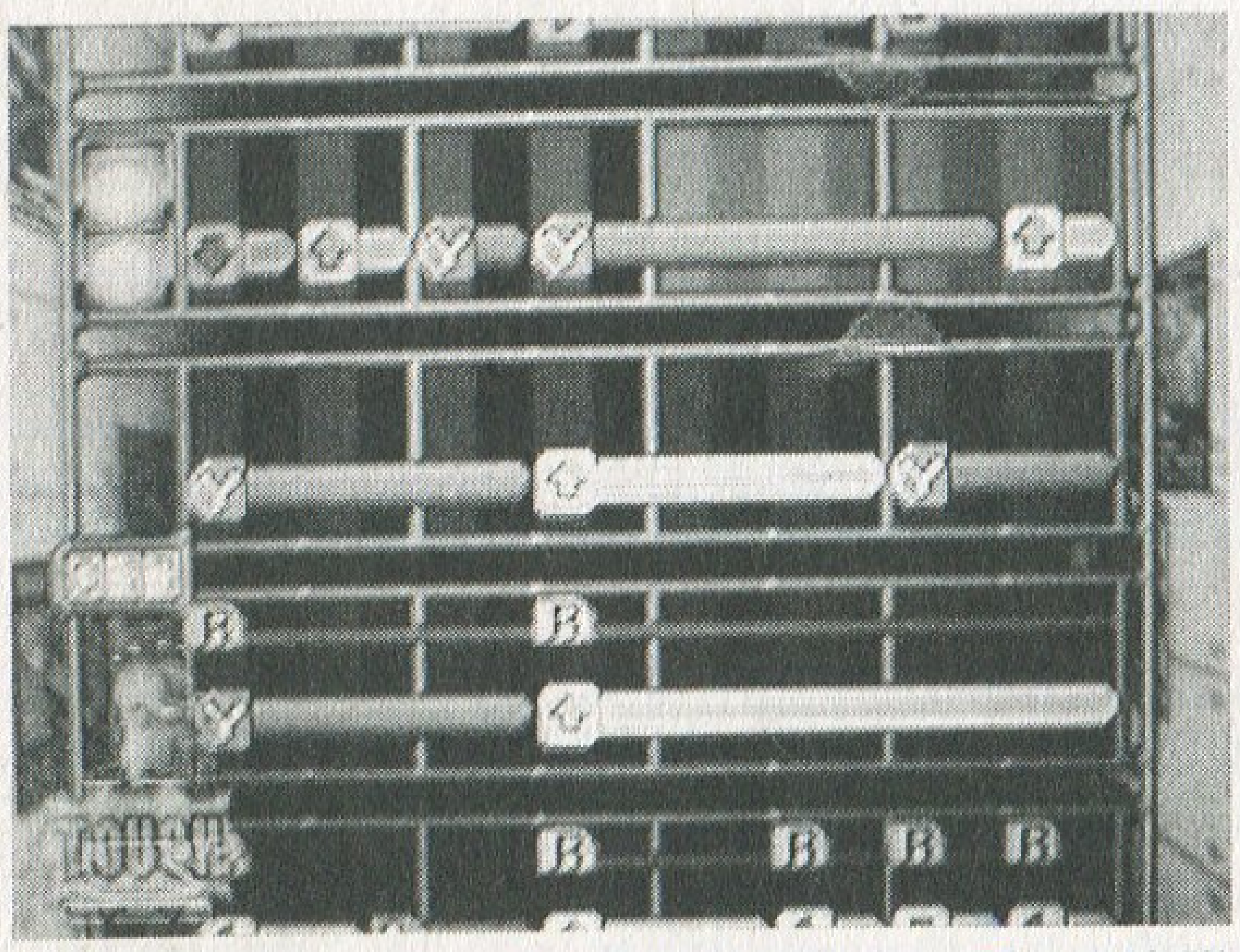
なぜよりによって「音ゲー」なのか。内蔵音源、スピーカー、操作デバイス……どれをとっても携帯機には不向きな点ばかりである。普通の「音ゲー」として評価するなら、ま、〝それなり〟の作品だ。

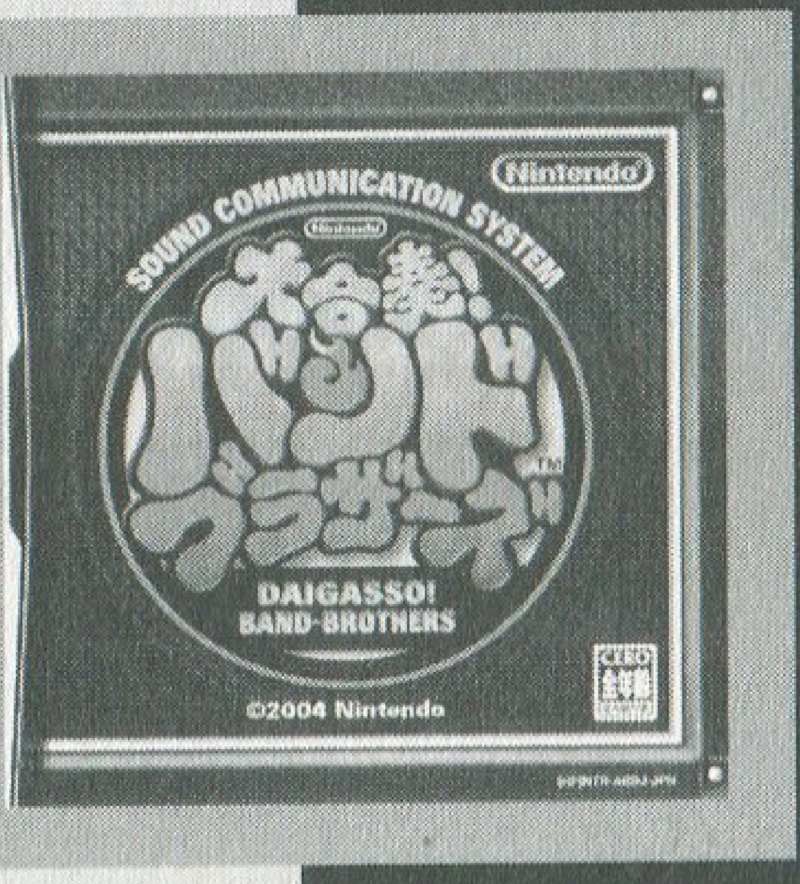
しかし、もちろんそれで終わらせないのが任天堂だ。「なぜよりによって」の答えは、DSの無線LAN機能を使った、参加人数無制限のセッション（合奏）プレイにあった。本作ではソフト1本と人数分のDSがあれば、いつでもどこでも即席バンドが結成可能。別々のパートを積み重ねてひとつの音楽を組み上げる達成感は、シングルプレイとはまた違った魅力にあふれている。特に複数人での「ハモり」がピタリとキマった瞬間のぞくぞくするような一体感や、ドラムがヘタなせいで全員が総崩れになったときの脱力感などは、音楽で語る〝コミュニケーション〟の楽しさをうまく再現している。

このセッションプレイが前提にあることで、ともすればくじけがちなシングルプレイが、来たるべきセッションに向けての「レベル上げ」の場へと変わる。本作の操作系はDS本体をひとつの楽器に見立て〝ホントに譜面通り演奏しなければならない〟本格志向。特に半音（Lボタン同時押し）や、1オクターブ上の高音（Rボタン同時押し）が大きなカベだが、ちゃんと弾ける人のプレイを見ると「おれも弾けるようになってやる！」という気になってくるから不思議なものだ。こういう〝つながる〟ことで二重三重にゲームを楽しくする仕掛けは、いかにも任天堂！ という感じがする。

よく「音楽は世界共通の言語」なんてことを言うが、音楽が言語ならば楽器は一種のチャットツールである。本作はそんな「チャットツール」としての楽器に焦点を当てた、まさにDSならではの音ゲーと言えるだろう。僕はぶっちゃけ、エディットモードと「特捜戦隊デカレンジャー」が入ってるだけで大満足なんですけどね！

text by 池谷勇人
プレイ時間：30時間


最初はビギナーモードからはじめよう。プロの楽譜をこなすまではなかなか大変だ



ジ 音楽
メ 任天堂
機 DS
¥ 4,800円（5%税込）
発 04年12月2日

どこでもいっしょ

本来の姿に戻った『どこいつ』はネットワークに潜り込む化身(アバター)だ

携帯ゲーム機で登場したことによって、ポケステ時代にあったコミュニケーションがより濃密になってあらわれた。

PSPに乗って、久々に『どこいつ』が帰ってきた。そもそもポケステに入れて持ち歩けるからこその『どこでもいっしょ』だったわけで、そこをばっさりカットしてしまったPS2以降は〝派生版〟の印象が強かった。が、本作ではPSPの携帯性や無線通信機能を活かし〝ポケステならでは〟の要素が復活。何より実際にどこへでも持ち歩けるようになり、久々に『どこいつ』本来の姿に立ち返った内容となっている。

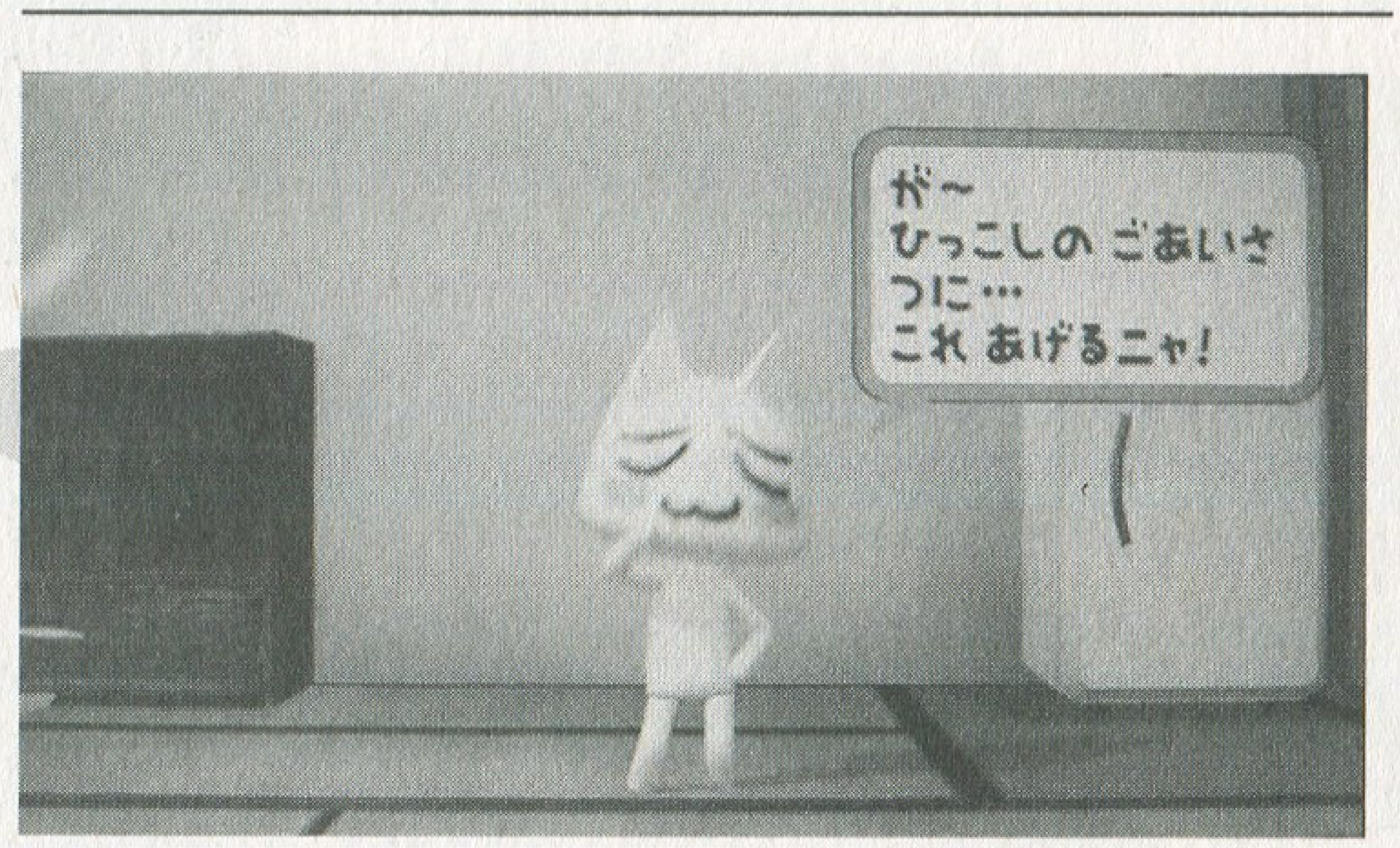
とはいえ「ポケピたちに言葉を教えながら、ちょっとおバカな会話を楽しむ」という基本軸は変わらない。たとえば〝タモリ〟〝き○たま〟といった言葉を教えておくと、ある日突然「あそこでタモリのき○たまを攻めれば勝ってたかもしれないのニャ！」などと言い出したりして脱力するのは相変わらずだ。言葉を教えれば教えるほどにポケピはプレイヤー〝だけ〟のパートナーに成長し、比例して感情移入度も高まっていく。

加えて、PSP版では無線通信機能を活かし「しりとり」「めいし交換」が復活。覚えさせた言葉を使って他のポケピとしりとり遊びをしたり、持ち主の情報を交換しあったりすることができる。特に〝プレイヤーが普段どんな言葉を教えているか〟がモロに出てしまう「しりとり」は盛り上がること必至。うっかり「き…き…き○たま！」などと言われて品性を疑われるのもまた一興だろう（そうか?）。一度でも通信を行えば、もれなく「こっそり相手の言葉を学習してくる」「通信相手のウワサ話をするようになる」といった副作用（?）も付いてくる。

これら通信要素こそ『どこいつ』最大の魅力だろう。プレイヤーの言葉を吸収したポケピたちは、ネットワークに〝つながる〟ことでプレイヤー自身のアバター(化身)となり、現実世界のコミュニティへと容赦なく食い込んでくる。教えてもいないのに、まるで見てきたかのように知人の趣味について語るポケピの姿は、ちょっぴりうすら恐ろしくもあり、でもオモシロかわいくもあり……。とりあえず浮気中のだんなはくれぐれも取り扱いに注意してほしい。

text by 池谷勇人

プレイ時間：15時間



見たところはいつもながらの『どこいつ』。家庭用機並みのトロをいつもポケットに忍ばせられることが嬉しい



ジ お話しゲーム
メ SCE
機 PSP
¥ 5,040円（5％税込）
発 04年12月16日

ルミネス

淡泊なパズルゲームを変えるメディア・エクスタシー

『スペチャン5』『Rez』と、ゲームの裏に潜む「小さな快感」を追い求めた水口氏の最新作。ただのパズルゲームではない。

『スペースチャンネル5』『Rez』に続く水口哲也氏の最新作。歌って踊るダンスアクション、3Dシューティングときて、今度は「音と光の電飾パズル」ときた。毎回予想外のジャンルを持ってくるのがこの人の面白いところでもあるが、いずれも目指すところは終始一貫している。すなわち「メディア・エクスタシー」の追求だ。

エクスタシーといっても別にエッチなものではなくて、この場合はゲームから得られる「小さな快感」を想像してほしい。たとえば『スーパーマリオブラザーズ』でクリボーを踏んづけたときの「フニッ」という感触、甲羅を蹴飛ばしたときの「ポコポコポコッ」。個人差はあるかもしれないが、そこにはある種の快感が間違いなく存在しているはず。つまりこれが、メディア・エクスタシーである。

とはいえ普通は、これらの快感がゲームの「表」に出ることはない。しかし、水口氏はこれをぐりとひっくり返し、エクスタシーの部分を「表」に持ってきてしまった。

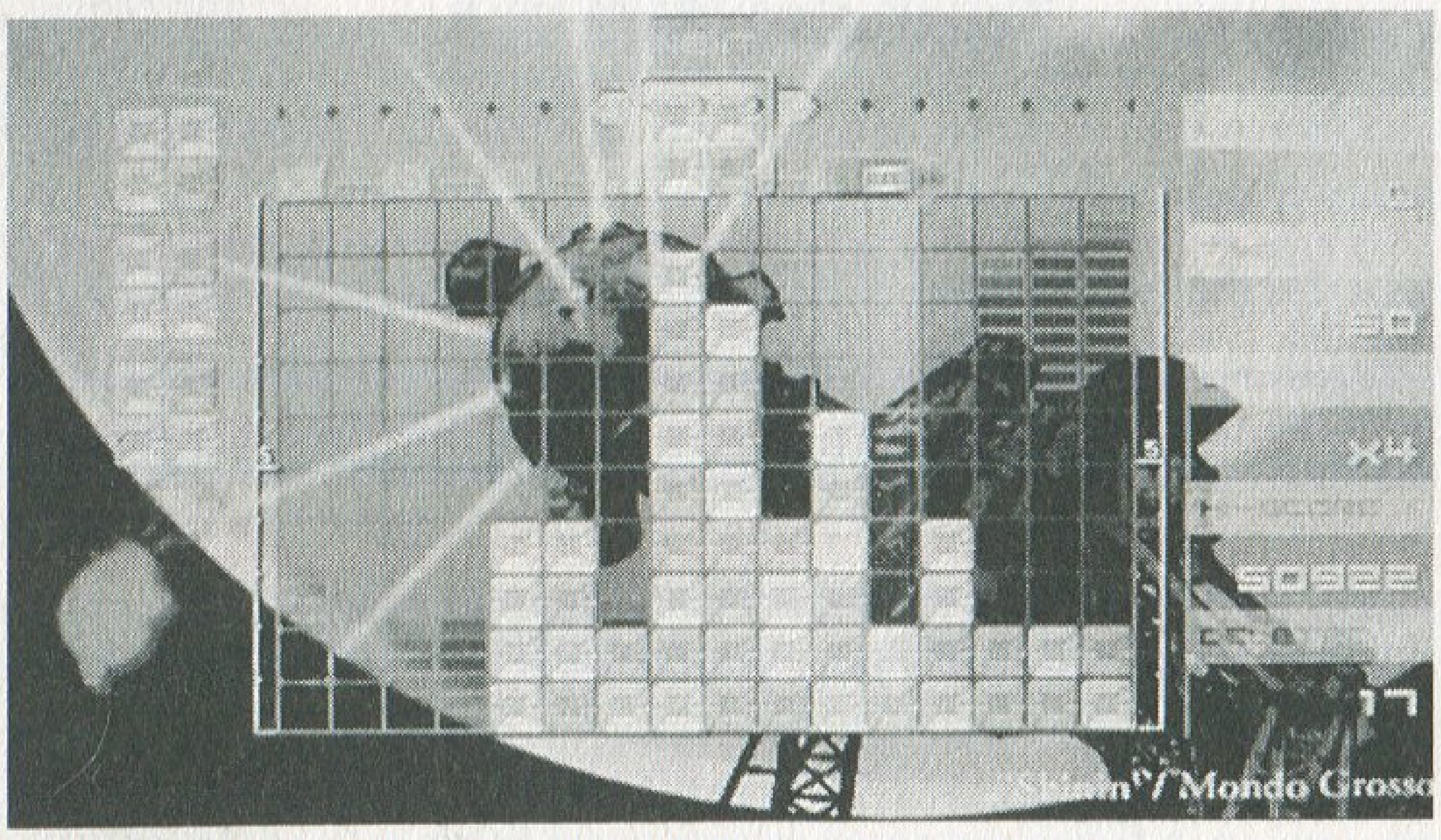
この『ルミネス』も当然、水口氏の壮大な試みの延長上にある。一見平凡な落ちゲーに見える本作だが、そこはもちろん、水口氏ならではのやんちゃな演出で彩られている。ルールは至ってシンプルで、次々降ってくるブロックを並べ、同色の四角形を作って消していくだけ。〝消し残し〟の処理さえわかってしまえば1時間は軽く粘ることができ、パズルゲームとして見れば非常に淡泊な印象だ。

本作が普通のパズルゲームと違うのは、プレイヤーの操作に合わせていちいち派手な効果音やエフェクトが発生し、ゲームを盛り上げてくれる点。ブロックを消せばたちまち画面上には音と光があふれ、リズムと溶け合わさって何とも心地よいエクスタシーを生み出す。その刺激と気持ちよさときたら、「フニッ」とか「ポコッ」などとは比べものにならない体験だ。

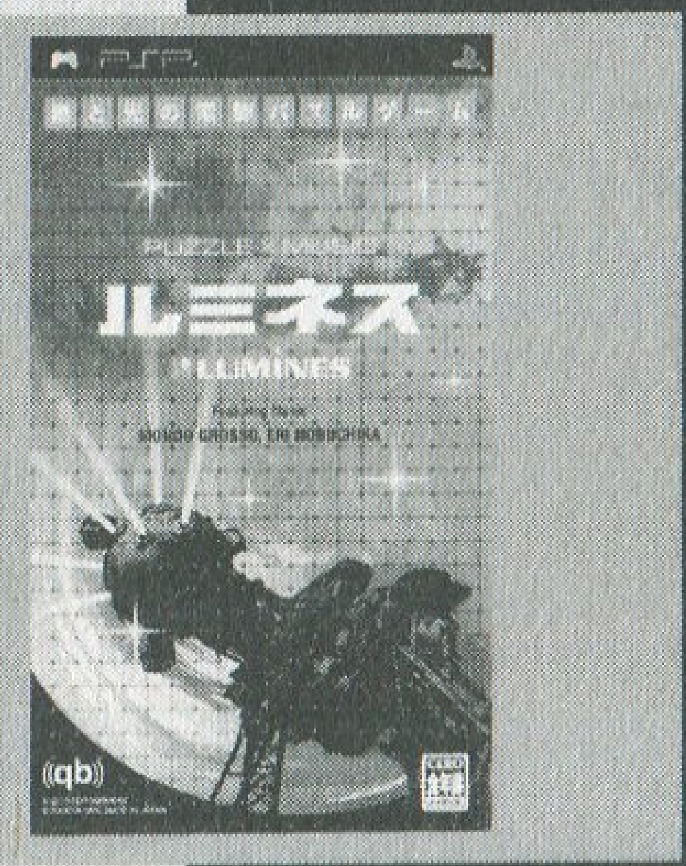
こういう作品を作れるクリエイターが、今のところ水口氏をおいてほかにいないのが残念なところ。いずれホントに〝バーチャル・ドラッグ〟を作ってしまって逮捕されないことを心から祈りたい。

text by 池谷勇人

プレイ時間：15時間



色が交互に並んだ状態を、どう処理するかがポイント。これがわかれば苦にならない



ジ 音と光のアクションパズル
メ バンダイ
機 PSP
¥ 3,990円（5%税込）
発 04年12月12日

さわるメイドインワリオ

一発ネタの詰め込みではゲームを変えることはできない

タッチスクリーンで何ができるのかはわかる。だが本作からはチュートリアル以上の魅力が見えてこない。

text by 池谷勇人

プレイ時間：8時間

ハード発売初日から『メイドインワリオ』が遊べてしまうことが、はたして幸せなのだろうか。

答えはイエスでもあり、同時にノーでもある。

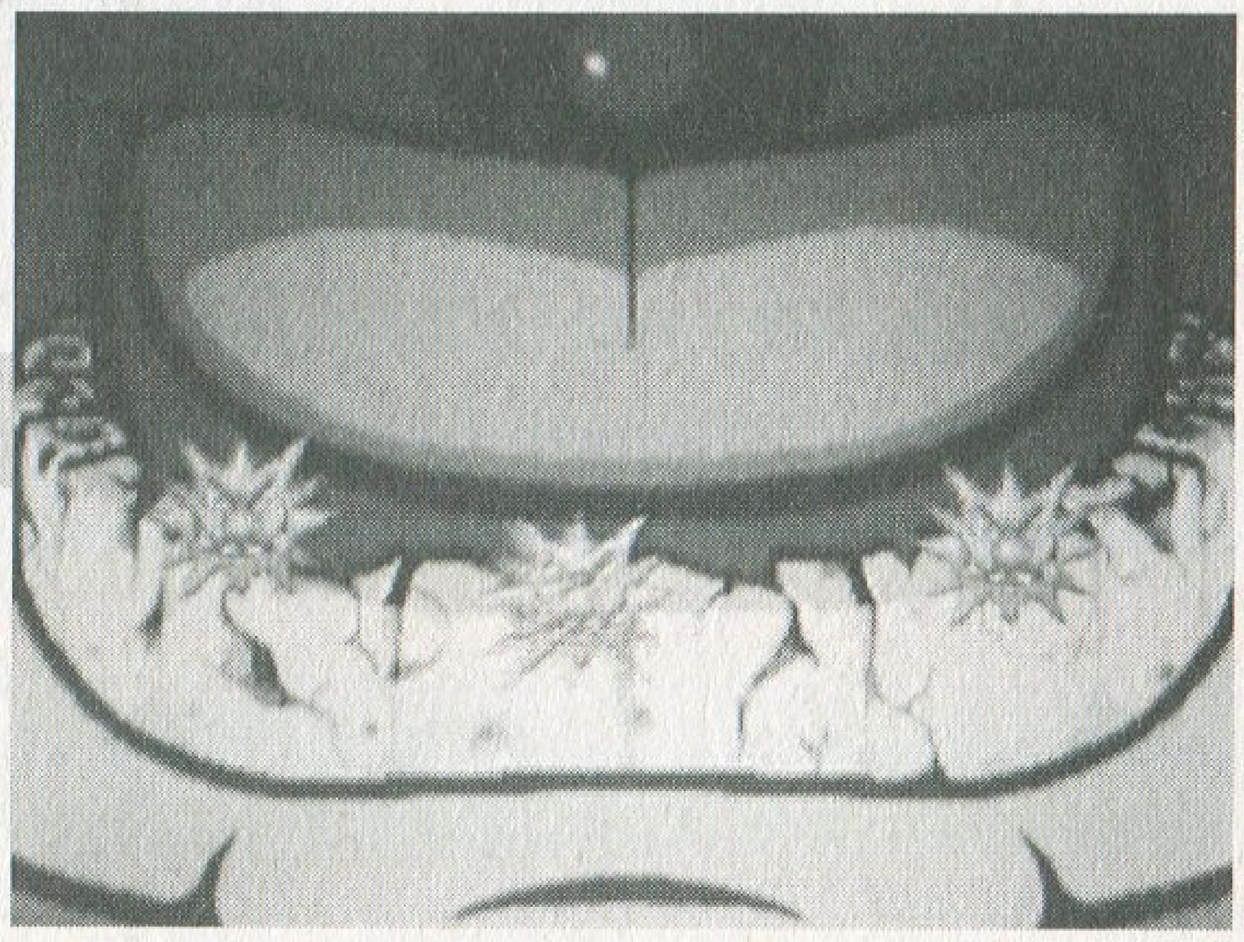
イエスとしたのは、タッチスクリーンという得体の知れないデバイスをお披露目するにあたって、これ以上の「場」はないからだ。触る、こする、つまむ、回す、斬る、撃つ、線を引く……とにかくおよそタッチスクリーンを使ってできそうなことは全部、これ一本で体験可能と言っていい。DS購入者が当然抱くであろう「タッチスクリーンって何だろう?」という当然な疑問と期待に、本作は100%答えてくれるタイトルだ。しかも堅苦しい説明やチュートリアルの類は一切なし。プレイヤーは自然と、そして直感的に、この未知なるハードの楽しみかたを学んでいくことができる。

では、ノーとしたのはなぜか。それは本作が、DS発表時に掲げられた「ゲームを変える」という領域に、1センチたりとも踏み込んでいないからだ。

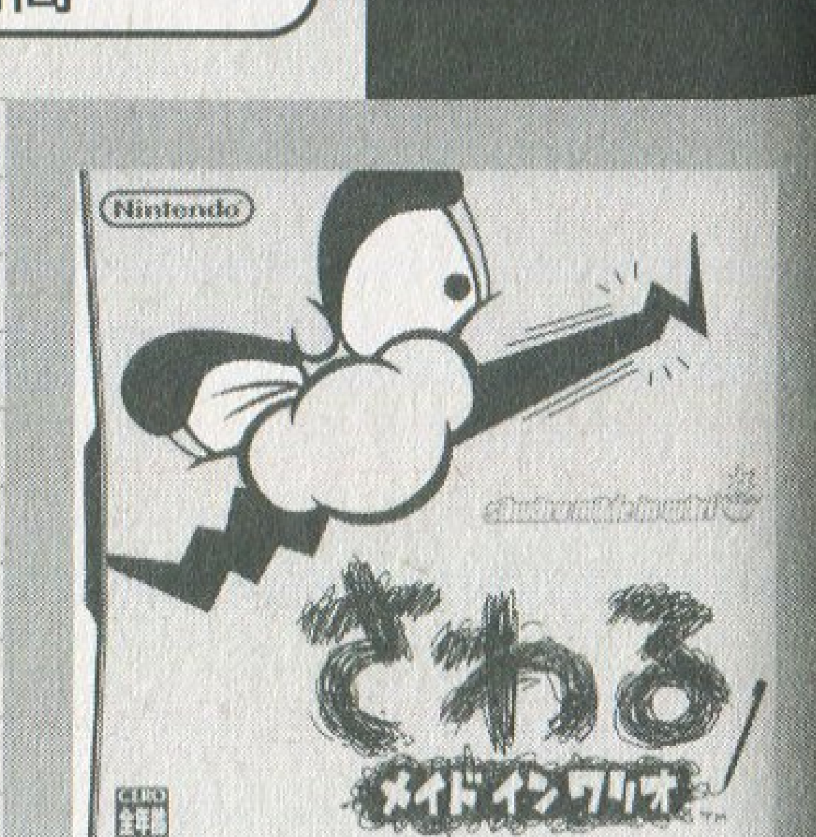
「ゲームを変える」とはどういうことか。それは、タッチスクリーンやマイクといった新しいデバイスを普及させることで、僕らが現在想像できる「ゲーム」の枠をさらに飛び越えた、まったく新しい形の「ゲーム」を創出するということだ。そして断じてそれは、急ごしらえの「一発ネタ」を箱詰めにして店頭に並べることではない。

発売から2ヶ月近く経過した今、たぶん多くのユーザーがこのゲームに〝飽きて〟いることだろう。中にはもう「タッチスクリーンって言ってもしょせん一発ネタだったね」と見切りをつけてしまった人もいるはずだ。それはDSにとっても、またユーザーにとっても不幸以外の何モノでもない。

DSは確かに「ゲームを変える」可能性を秘めたハードだと思う。しかし現時点でその可能性を少しでものぞかせているソフトはほんの一握り。任天堂がうたった「誰もが見たこともないようなゲーム」に至ってはまったくのゼロという状態だ。もちろん、今すぐそんな傑作を生み出せなんて言わない。でも、漠然とでもいいから新ハードの「ビジョン」を示す——それこそがローンチタイトルの果たすべき最低限の役割であるはずだ。



いろいろな操作を体験することはできるが、それだけで終わってしまっている



ジ さわる瞬間アクション
メ 任天堂
機 DS
¥4,800円（5%税込）
発 04年12月2日

直感ヒトフデ

DSの機能を活かしたゲーム だが新しい興奮には物足りない

同時リリースされたゲームの中で、ひときわ地味な1本。だからこそ、ハードの魅力を引き出す内容を期待したのだが……。

『ヒトフデ』というタイトルに、他ソフトに比べて安めの価格設定。DSの目玉機能のひとつ、タッチペンのデモンストレーション的ゲームであることは容易に推測できた。しかし、だからこそ大きな可能性も期待していた。WS（ワンダースワン）の『グンペイ』。このゲームが名作たるゆえんは、WSのハード思想と『グンペイ』のゲームデザインがかみ合っていた点が大きかった。このハードだからこそ、このゲームを遊ぶ、と言い切れるゲームだったのだ。

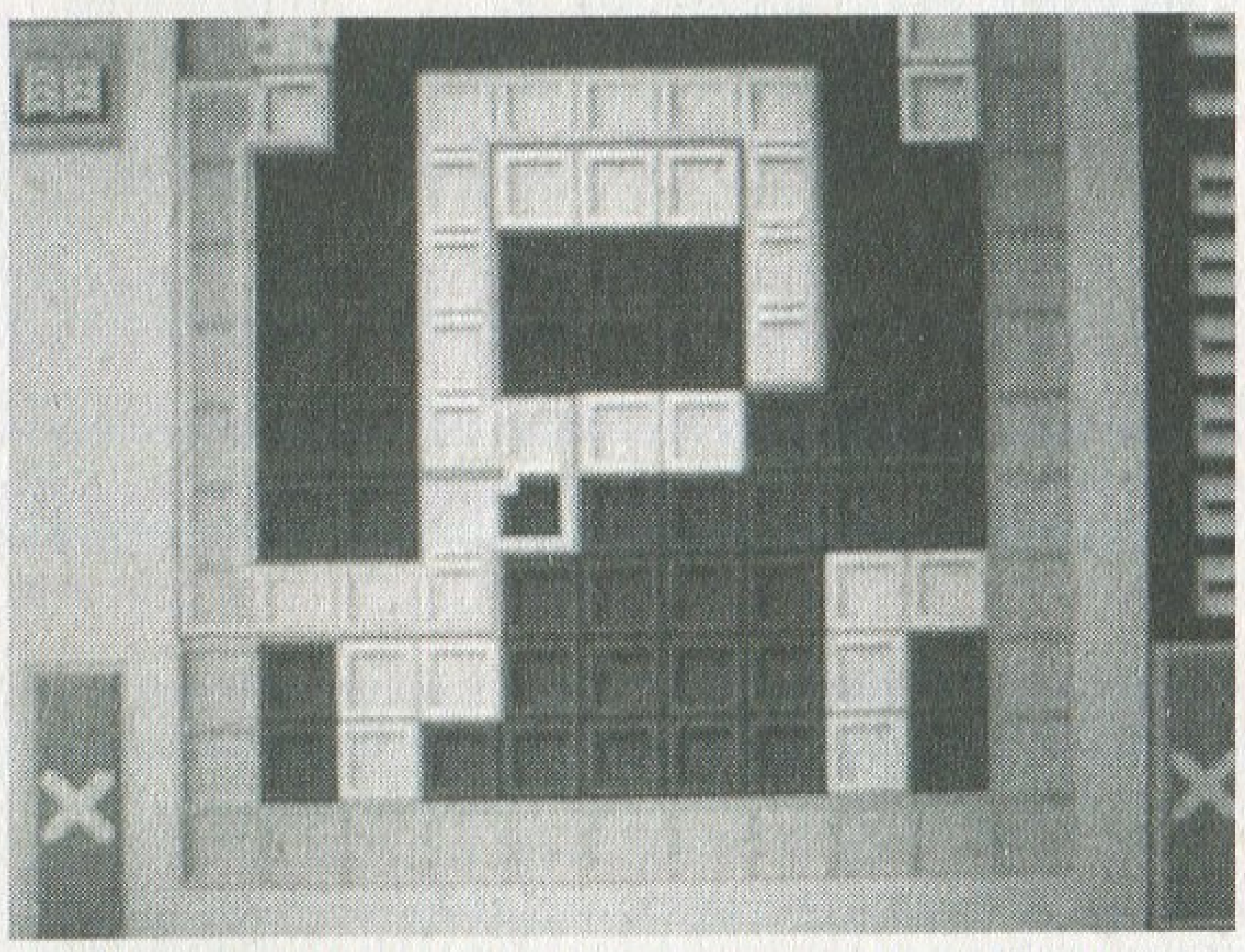
それと同質の期待を筆者は持っていた。『グンペイ』ほどとまではいかなくても、タッチペンを使うことの魅力を感じさせてくれる、新しいハード（入力媒体）を使うことの楽しさを期待したのである。

しかし、残念ながら期待どおりとはいかなかった。

ゲーム自体は面白い。タイトルどおり、一筆書きでパネルをなぞるこのゲーム。白と黒の2種類のパネルがあり、書き終えると反転。横一列が同じ色になっているとラインが消える、というのが基本ルール。チャレンジモードでは、上から降ってくる新しい模様をテンポよく一筆書きして消していく。もうひとつのクエストモードでは全100問の問題が用意されている。カギとなるのは外枠1列分の、色が反転しないエリア。ここをうまく使うことで、ヒトフデのルートが格段に増える。シンプルなゲーム性から、さまざまな攻略法を考えさせて楽しませるデザインはさすがである。

とはいえ同時に、十字キー＋ボタンという従来の操作方法でも、このゲーム性を楽しむことに変わらないのではないか、という印象も受けた。十字キーではプレイ不可能なので、これは筆者の妄想である。だが、タッチペンを使って解く楽しさ（＝ハードの魅力）が勝れば、そんな印象は抱かなかったのではないか。また、全消しを行ったり、長く一筆書きをしたときにスコアが大きく入るのだが、その快感を明確に伝える演出がないのは、コンパクトにまとめるためかもしれないが、任天堂らしからぬミスだと思う。

新ハードの面白さを理解させてはくれても、興奮にはつながらない。シンプルすぎるゲーム内容ゆえか。もどかしい1本である。



パズルの仕組みに慣れればタッチペンのもどかしさもゲーム性の一部となるが、そこまでの道はかなり遠い

text by 藤原修二

プレイ時間：12時間



ジ パズル
メ 任天堂
機 DS
¥3,800円（5%税込）
発 04年12月2日

みんなのGOLFポータブル

PSP同発ソフトとしてリリースされた、超国民的ゴルフゲームの新シリーズ。文句なしに「買い」の一本なのだが……。

携帯機になっても大安定の一本 ただ、肝心の対戦モードが……！

PS2版と何も変わらないじゃん！ と書くと誤解を招きそうだが、この感想に否定的なニュアンスは少しも含まれていない。よくぞここまで近づけられたものだと素直に感心しているのだ。

操作面に関しては、コンソール（据え置きハード）版と本作を隔てる障壁は皆無だろう。ショットの操作感はまるで同じ。シリーズのウリである「簡単操作」も当然受け継がれているので、新規ユーザーに対する敷居も変わらず低い。

グラフィックもコンソール版に負けていない。TFT液晶に映し出されるコースの景色は実に美しく、画質もクリアでグリーンの光点までくっきりと見える。さらにワイドスクリーンがコースを広く感じさせてくれるため、画面の小ささもまったく気にならない。

オリジナル要素はどうか。「マイキャラ」の作成は、ハードを持ち寄って対戦できる携帯機ならではの新機能。内容はプレイキャラの衣装などをつけ替えるだけのカスタマイズだが、カスタムキャラでラウンドできるのが楽しい。

カスタムパーツは、これも新登場の「チャレンジモード」や「新パットゴルフ」で獲得できる。1人プレイではパーツ集めが目標になるが、250を越えるパーツの数だけ試合が用意されているので、かなり長い間遊べるはずだ。

とまあ、ひとりで楽しむ分にはこれといった欠点のない、本当によくできたソフトだと思う。

そんな中で魅力に乏しいのが通信対戦モード。プレイデータが一切記録されないため（VTR録画は可能）、これだけまったく孤立したモードになっている。成績がステータスに反映されないくらいはまだいい。しかし、通信によって得られるものが何もないというのでは寂しすぎる。マイキャラを披露できる以外に、通信対戦を推奨する要素が見当たらないのだ。

たとえば通信でしか手に入らないパーツを用意するなど、関連づけの手段はいくらでもあっただろうに。

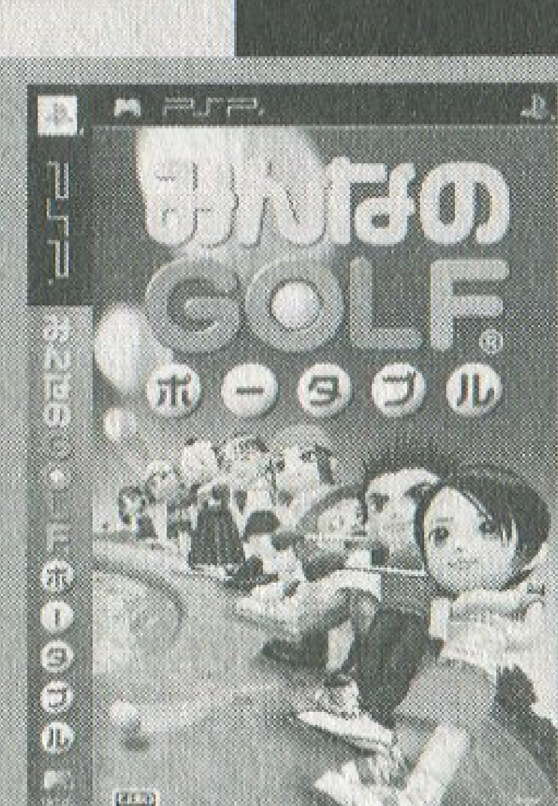
致命的な欠陥ではもちろんない。対戦できるだけで満足という意見もあろう。ただ、通信機能を備えた携帯機で出された事実を考えると、どうにも釈然としないのだ。



画面の美しさ、操作性、どれをとってもＰＳ２に遜色ない出来でプレイは快適だ

text by 新岡優哉

プレイ時間：50時間



ジ ゴルフ
メ SCE
機 PSP
¥5,040円（5%税込）
発 04年12月12日

悪趣味ゲーム紀行3

好評発売中!!

再びボクらの前に姿をあらわした衝撃の『悪趣味ゲーム紀行』第3弾！　しょっぱいゲーム業界を笑い飛ばす書き下ろしも多数収録！　元祖バカゲー伝道師・がっぷ獅子丸の真髄ここにあり!!



- 「ゲーム批評」で大好評連載中の「悪趣味ゲーム紀行」の他、**新作を3本加筆！**
- おねーさんとシシタンの「ゲーム批評」**読者コーナーマンガを全収録！**
- がっぷ獅子丸&飛龍乱（＋ゲーム批評編集部）の、ウラ話満載の**スペシャルロング対談！**
- **描き下ろしマンガ、ゲストコラム**も豪華掲載！

がっぷ獅子丸著（B6判／164ページ）

＜収録タイトル＞

「高2→将軍」「スペースフィッシャーメン」「刑事　大打撃～北の挑戦～」「ラーメン橋」「最速!族車キング～仏恥義理伝説～」「ブリーフカラテ」「京都舞妓物語」…他、全17本収録!!

発行：㈱マイクロマガジン社
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　TEL:03-3206-1641（販売）FAX:03-3551-1208

ゲームソフト批評

本誌の中核をなす「ソフト批評」、今回からイラストの装いも新たにお届けしよう。気になるソフトのレビューは次のページから!!

- ドラゴンクエストⅧ
- グランツーリスモ4
- METAL GEAR SOLID 3
- Halo 2
- 機動戦士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム
- はじめの一歩 ALL☆STARS
- スーパーロボット大戦GC
- テイルズ オブ リバース
- 幕末恋華・新選組
- To Heart 2
- EUROPEAN CLUB SOCCER Winning Eleven tactics
- ヨッシーの万有引力



イラスト：上田信舟

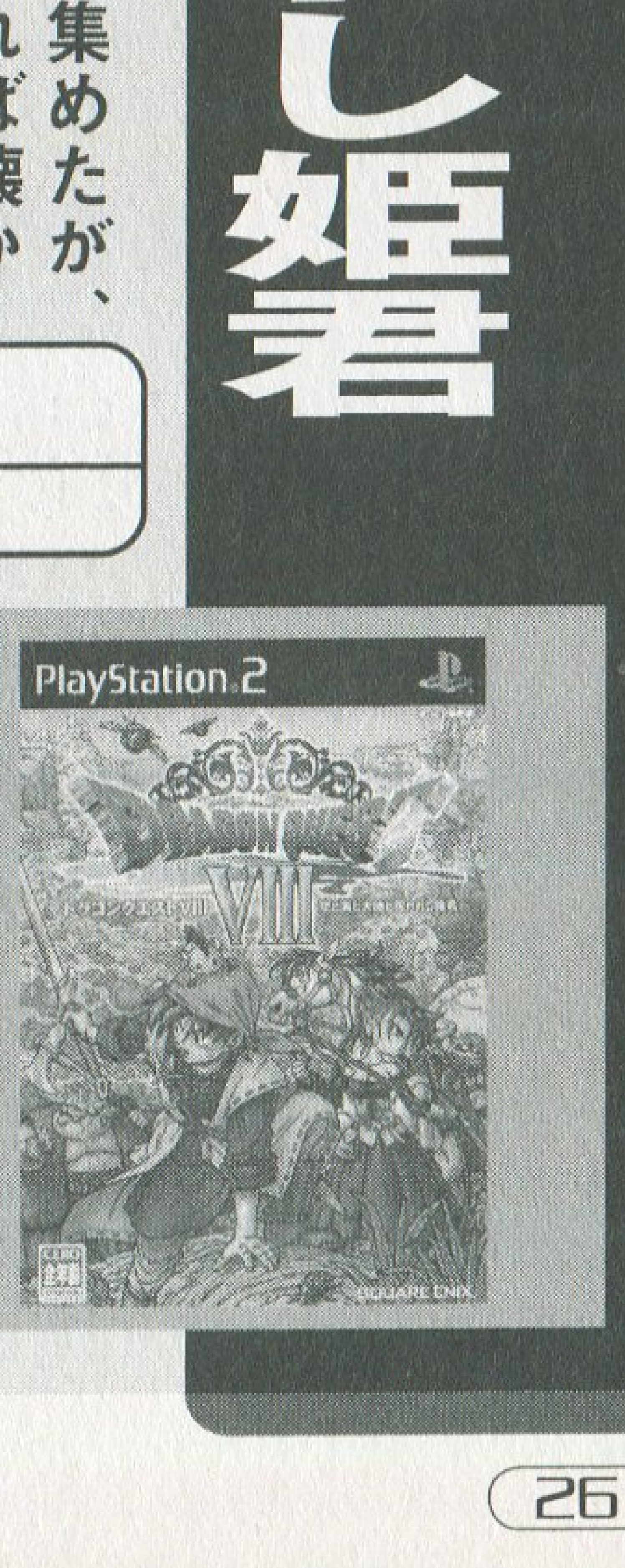
ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君

誰もが再びゲームに戻るためにドラクエはドラクエとして在る

3D化で話題を集めたが、フタを開けてみれば懐かしいモチーフも多かった『Ⅷ』。もはやジャンルは〝ドラクエ〟なのか。

text by 卯月鮎

プレイ時間：80時間



ジRPG
メスクウェア・エニックス
機PS2
¥9,240円(5%税込)
発04年11月27日

大作RPGの新たな出発 よりどころは〝ドラクエらしさ〟

『ドラクエⅧ』は富士山なのか。日本一の山でありながら、登山道は整備され、初心者でも山頂へたどり着ける。決死の覚悟はいらない。さりとて、登りつめれば相当の達成感が得られるだろう。もっぱら登山愛好家にとっては、敬意こそあれ真の登山の醍醐味は薄い山なのかもしれないが。

『Ⅶ』から4年、『Ⅵ』から数えるとおよそ一昔。その間にRPGのトップランナー『ドラクエ』の存在は揺らいだ。それは、ゲームファンのプレイスタイルの細分化が進んだから。PS2を持ちつつも、頻繁には遊ばない30代前後の大人。逆にコンシューマから離れ、よりコアな楽しさをPCゲームに求める層もある。対象の年齢をどこに合わせるかも一苦労だ。そこで『Ⅷ』が出した答えは、コアなゲームファンを捨てドラクエファンに訴求すること。狙いは、ファミコン時代の『ドラクエ』に熱中し、今はゲームから離れてしまった大人たちだろう。彼らに久々のゲーム体験として大作RPG『ドラクエ』を与える。敷居の低さから子ども向けとの評価もあるが、9240円という強気の値付けは、たまにしか買わない社会人を狙ったと考えるのが自然だ。

そのため、寂しいかなRPGとしての進化は止まった。スキル、テンション、アイテム合成とシステムはまとまってはいるが、どれもありがちで既存の遊びの枠を広げるほどではない。悪あがきせずにわかりやすく。ある意味であきらめにも近い。今後は『ドラクエ』という老舗の看板を守りながら、外側のグラフィックを時代に合わせて変えていくことになるだろう。しかし悲観すべきことではない。これで『ドラクエ』の立場は明確になり、『Ⅶ』の時点では危うかった続編へのビジョンも見えた。今回行われたのは、再出発のための〝ドラクエらしさ〟の抽出（自覚）だ。

では、その〝ドラクエらしさ〟とは何か。核となるのは丁寧さだろう。『Ⅷ』は、近年のRPGでは珍しく分厚い攻略本や攻略サイトを見ずともクリアまでたどり着ける。ダンジョンでは入り口付近にマップがあり、仕掛けも少し考えれば解けるレベル。戦闘のバランスもきっちり調整されている。考えてみれば初代『ドラクエ』も丁寧な作りのゲームだった。クリア困難なファミコンソフトが多い中、『ドラクエ』は時間を費やせば確実にゴールに着く。プレイヤーの地道な努力と引き替えに終了のカタルシスを与えてくれた。

この方向性は堀井雄二が持つ〝冒険〟の思想に当てはまる。攻略本どおりに進めては単なる作業

だ。といって無謀なチャレンジは強いず、これまでの努力が無にならないように、セーフティネットが張り巡らされている。時としてぬるい、過保護と感じるが、そこにあるのは厳然とした安心感だ。

それともうひとつ、『ドラクエ』の重要な要素〝成長〟も今回は体感できる。他のRPGと比べると、『ドラクエ』のHPの絶対量は少ない。序盤のうちは、街道をちょっと外れるのも勇気がいる。しかし、レベルアップをすれば、奥地へ宝箱を探しに行くことも可能だ。ここで示されるのは〝体の強さ＝移動力〟という人類の根源的なルール。3D化のメリットは、画面が美麗になったというよりは、この成長と移動の関係が再認識されたことではなかろうか。

あまりに基本的な2点ではあるが、そこが押さえられていれば『ドラクエ』になる。凝りすぎた仕掛けでは本質がかすむ。

迷いが残るシナリオ 鳥山キャラを生かす道は

一方でシナリオには不満が残る。週刊マンガ的に次々と事件が起こるのはいいが、個々のエピソードに深みがない。視点を世界に広げても、なぜこの世界に魔法があるのか、町同士のつながりは、モンスターと人々の関係は、といくらでも疑問が浮かぶ。80年代後半、『ドラクエ』によって広く行きわたったファンタジーの概念。だが、その後、ゲームや小説を通して人々のファンタジー観は進化し続けた。「いばら姫」を代表とするグリム童話を下敷きにしたかのような今回のストーリーは牧歌的であり、おとぎ話に近い。個人的な好みではあるが、もう少し設定を凝ってもよかったのではないか。もし仮に軽めの路線で行くなら、シナリオにもっと鳥山明色を出す手もある。『ドラクエ』には鳥山明という切り札があることが3D化ではっきりした。世界を掘り下げるのか、エンターテイメント性を高めるのか、『Ⅷ』は軸足が中途半端だ。



テンションシステムはシンプルだが、うまく使えば威力大。ただし、目新しさはないのがネックか

また、主人公たちの心の成長が薄いのもどうか。ネタばれは避けるが、全員が冒険の目的を個人的な動機に置くレベルから脱せていない。RPGは、システム上の体の成長とシナリオ上の心の成長が両輪をなす。世界中を旅したことで、「人にはおのおのの生き方や幸せがある。それを守れるのが自分なんだ」と自覚し、世界を救う。あまりにベタすぎるが、そこに触れることで、エンディングは生きてくる。多少の心の変化は感じたが、物足りない印象を受けた。

紙幅が尽きたが最後に付け加えるなら、死という演出が頻発する割に、作り手の死生観や死に対するメッセージが見えにくいのも気になる。死は誰もが感情を揺さぶられるテーマ。本作では、うまく使われていたとは言いがたい。

今後、新世代ハードへの切り替えの問題はあるが、『ドラクエ』は今よりもコンスタントに発売され、「久々の『ドラクエ』だからやるか」という大人たちを一時ゲームに呼び戻す役割を担うのだと思う。TVゲームを日常的に遊ぶファンが、『ドラクエⅧ』に新しい何かを期待していたなら裏切られた気持ちになるかもしれない。しかし、日本一と称されるRPGが安心して遊べ、誰でもゴールにたどり着けるというのは、それはそれで素晴らしい。昔遊んだソフトが、現役でそこにあることに意味がある。『ドラクエ』はそういう作品になった。

関連作品

『ダーククロニクル』

ジRPG
メSCE　機PS2
¥6,090円（5％税込）　発02年11月28日

『Ⅷ』の開発会社レベルファイブの作品。ARPGを軸にジオラマやゴルフ、写真撮影などさまざまな要素が詰め込まれている。個々の詰めはもうひとつだったが、可能性を強く感じさせた。『Ⅷ』では、システムに遊びが感じられないのが寂しいところか。

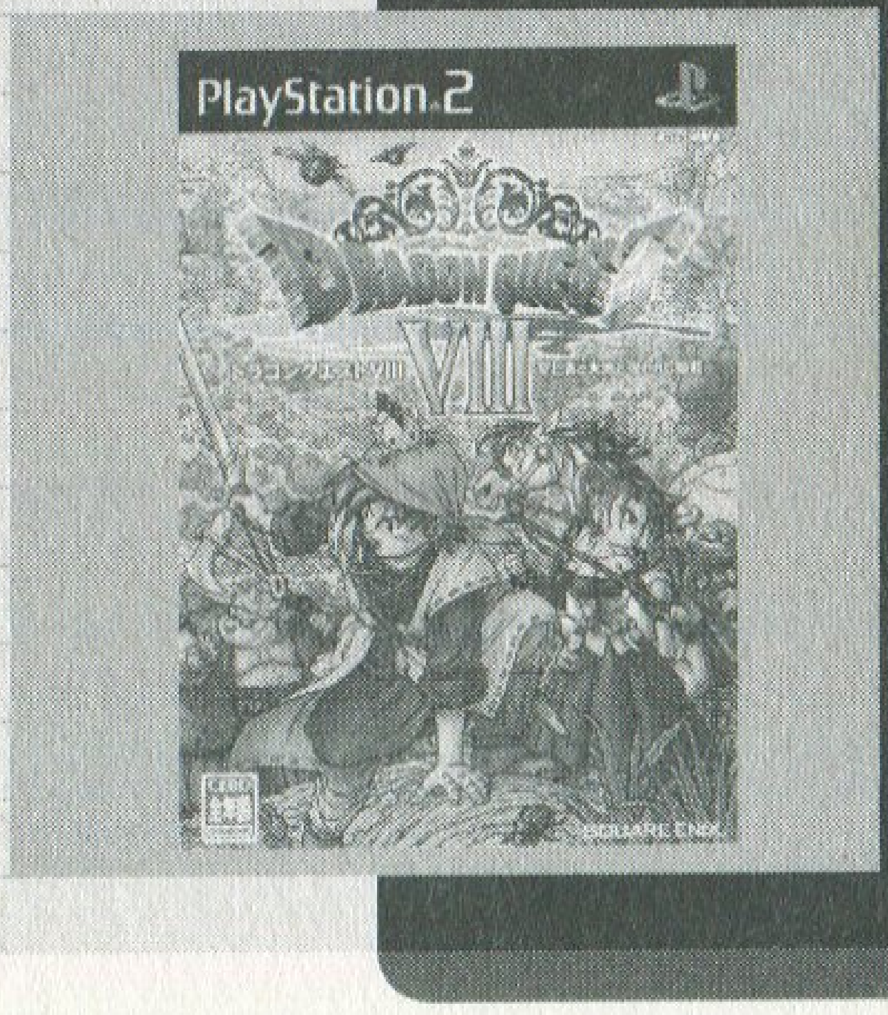
ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君

最新技術と職人気質の融合『DQ』という王道がある幸せ

変わらない『DQ』らしさと、最新技術を活かした描写。今の時代にふさわしい『DQ』スタイルが確立した一本だ。

text by 藤原修二

プレイ時間：65時間



ジRPG
メスクウェア・エニックス
機PS2
¥9,240円（5％税込）
発04年11月27日

DVD-ROM時代にふさわしい表現方法を確立させた『Ⅷ』

約4年前に発売された『ドラゴンクエストⅦ』（以下『Ⅶ』）は、微妙な評価を受けている一本である。楽しさは十分にあるものの、膨大すぎるシナリオボリュームがかえってひとつひとつのイベントの印象を薄めてしまい、また70時間近くかかるプレイ時間に途中でやめてしまう人も少なくなかった。ビジュアル面もSFC時代より変化はしたものの、すでにPS2が出ている時代。厳しいと感じた人も少なくなかっただろう。

これらの要因として筆者は、制作者がマスクロムからディスクメディア（CD、DVD）への変化に苦労したのではないかと推測する。長い歴史を持つ『DQ』シリーズ。これまでのイメージを保ちつつ時代に合わせて変化させていくことは、極めて困難な仕事なのではないか。『Ⅶ』の発売が何度も延期されたのは、その難しさを表しているのではないかと思う。

だからこそ、『Ⅷ』での大胆なビジュアルの変更には驚かされた。2Dをベースとした『Ⅶ』とは異なる完全な3D化。しかもキャラデザ鳥山明氏のテイストをそのまま活かしたデザインである。これによって見た目は抜群に良くなった。しかし反面、テンポが崩れてしまうという不安も想像される。『DQ』最大の魅力である堀井氏によるシナリオは、テンポよくテキストを読ませることが面白さのベース。それが他のゲームのようなテンポになってしまったら……。

しかしそれは杞憂だった。広大なフィールドはもちろん、戦闘やイベントシーンでも、ストレスを感じさせる要素がほとんどない。コマンド入力時もふくめて動きが止まっているカットがほとんどなく、終了後もかなりの速度で通常画面に戻る戦闘シーンを作るのはかなり苦労しただろう。また、さらに見事なのがイベントシーン。演出をギリギリで抑えた表現は、台詞の妙も相まって漫画を見ているような気分にさせられた。鳥山氏のキャラクターに加え、過去に堀井氏が漫画原作の仕事をしていた経験が生きているのだろうか。「映画」ではなく「漫画」的な表現を選択したのはお見事だ。『Ⅶ』から『Ⅷ』をリリースするまでの期間、『Ⅳ』（PS板）、『Ⅴ』（PS2板）とリメイクを発売して、ディスクメディアに対する経験を積む機会があったことも大きいだろうか。かくて『DQ』は『Ⅷ』において、ディスクメディアにふさわしい進化を遂げた。

大きな変化を感じさせないモンスターデザインの妙

さまざまな要素で、ユーザーにストレスを感じさせないよう制作

された『Ⅷ』。中でも注目したいのがモンスターのデザインだ。
　主人公たちと異なり、シリーズ通して登場しているモンスター。スライムやドラキーに始まり、キラーマシン・ギガンテスまで、ファンに長く親しまれてきたモンスターは多数存在する。今回の完全3D化に伴って、モンスターたちはみな2Dから3Dへと変化。これまでに見られなかったアクションで、戦闘に迫力を与えている。だが3D化は鬼門。2Dで一度完成したデザインを3Dに変化し、なおかつ2Dの頃と変わらない印象を与えるのは実に困難な作業なのだ。それを今回のスタッフは見事に達成した。ネットや雑誌などでの感想も、モンスターに対するコメントはあまり見られなかったと思う。そしてそれは、初めて3D化したにもかかわらずユーザーには変わらない印象を与えていた、という証明なのではないだろうか。モデリングに加えて、数々の攻撃や、やられモーション。そのどれもが『DQ』の世界として無理がない。素晴らしい仕事だと思う。
　また、戦闘の記録がまとめてある「せんれき」コマンドも面白い。戦い方や経験値の稼ぎ方など、細かくチェックされていることに驚かされる。そしてひとつひとつに対するトロデ王のコメントの豊富さ、内容は、ニヤリとさせられるものばかりだ。

ひとつのテーマを作り続け築き上げた掛け替えのない王道

　カギを入手することによって行ける場所が増える。船を使って世界が広がる。空を飛んで最後の戦いに挑む。単体攻撃魔法から集団攻撃魔法を覚える。特殊性能を持つ武器やカジノなどの遊び要素はゲーム中盤から登場する……。ロト3部作以降、『DQ』のゲーム展開はほとんど同じだ。



イメージを崩さずに3D化に成功したモンスターたち。多種多様な動きで戦闘を盛り上げた

　ワンパターンといえばそのとおり。しかし、ゲームを初めて遊ぶような初心者からマニアまでを楽しませるためには何が必要で何が不要なのかを考えたとき、おそらくはこの展開がひとつの理想的回答となっているのではないか。RPGにおける基本的な快感は、キャラクターを強くし物語を進行させること。その快感は、多くの人が楽しいと感じることであり、だからこそ基本的な部分から丁寧に描き、途中からバリエーションが増える形をとっているのであろう。
　初心者からマニアまで、という目標は多くのゲームで見られるものだが、達成できているのはごくわずかだ。RPGの伝道師として、長年にわたってひとりでも多くの人に楽しんでもらおうと積み重ねてきた実績が、この展開を作り上げたのではないか。伝統工芸を作る職人魂のようなものによって『DQ』という王道は築かれたのだ。
　近年、不況だと騒がれ続けている音楽業界。とはいえ数十万本のヒット作は多数出ており、CD、DVDをあわせれば決して縮小した市場ではない。にもかかわらず不況という印象が強いのは、誰もが知っているミリオンヒットがないからだ。裾野を形成していくには大ヒットの存在は重要だし、柱の不在は不安定な印象を与える。
　だからこそ『DQ』の存在は大きい。FC時代から20年近く、任天堂の柱がマリオからポケモンに変わっても中心にあり続けた『DQ』。そして今回、『Ⅶ』での迷いを乗り越えディスクメディアになってもゲームの王道を踏みしめてみせた。ゲーム業界の末端に連なるものとして、頼もしく思う。

関連作品
『ファイナルファンタジーXI』
ジMMORPG
メスクウェアエニックス　機PS2
¥8,190円（5％税込）　発02年5月16日

『DQ』が王道を歩む、ある意味「守り」のシリーズに対して、「攻め」のシリーズであるのが『FF』。中でも『11』は家庭用ハード初のMMORPGとして大きな挑戦をした。いくつもの問題を抱えるが、黒字運営にしたのは見事。

ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君

こんなドラクエが遊びたかった しかし、こんなドラクエはなかった

危うさもあったが、「堀井雄二のシナリオありき」という常識を覆し、物語性が薄くてもドラクエたりえることを証明した。

「ドラクエになろう」とする性急さ

ターバンを頭に巻いた、おとなしそうで無口な青年。もう360度、どこから見たって「ドラクエの主人公」してる。そして初バトルの相手は、『ドラクエ』の顔ことスライムだ。ぽよんと柔らかそうなモデリングは、「3D化して、別物になってるんじゃ？」という疑いを晴らし、まだ見ぬモンスターたちへのわくわく感にひっくり返す。

街の門をくぐると、ほろ酔い気分はさめかける。爆発的に視野は広がって、道に駆け出せば1分もせずに迷子になってしまう。そこで□ボタンをポン、マップが開いて現在地もばっちりわかる。最初の行き先は角を曲がって奥まったところにあり、少しだけてこずる。が、それさえ乗り切ってしまえば、たやすく街のあらゆる場所に行けるようになっている。

どうして、せっかちに「ドラクエになろう」としてるんだろう？ 『Ⅶ』と『Ⅷ』の間には、「名詞」と「動詞」ぐらいの差がある。名付けられた瞬間に「ドラクエである」ものと、「なろうとする」ものとの違いだ。

前者の特徴は、『Ⅶ』においてピークだ。2Dから3Dへとコペルニクス的に転回したのに、操作に慣れるガイドもない。冒頭は石板を探すプロローグに長時間付き合わされて、戦闘がいっこもない。

このぶっきらぼうな「ドラクエである」自覚こそ、いつしか「ドラクエらしさ」の座に納まっていた。『ドラクエ』を作るのではない、堀井雄二が作ったRPGが『ドラクエ』と呼ばれたのだ。ゲームの開発が巨大化して個人クリエイターから取り上げられ、世間の顔色をうかがうマーケティングに縛られる中で、たった1人の作家性が色濃く反映される奇跡的な存在。そのナンバーワン〝かつ〟オンリーワン＝『ドラクエ』だったわけだ。

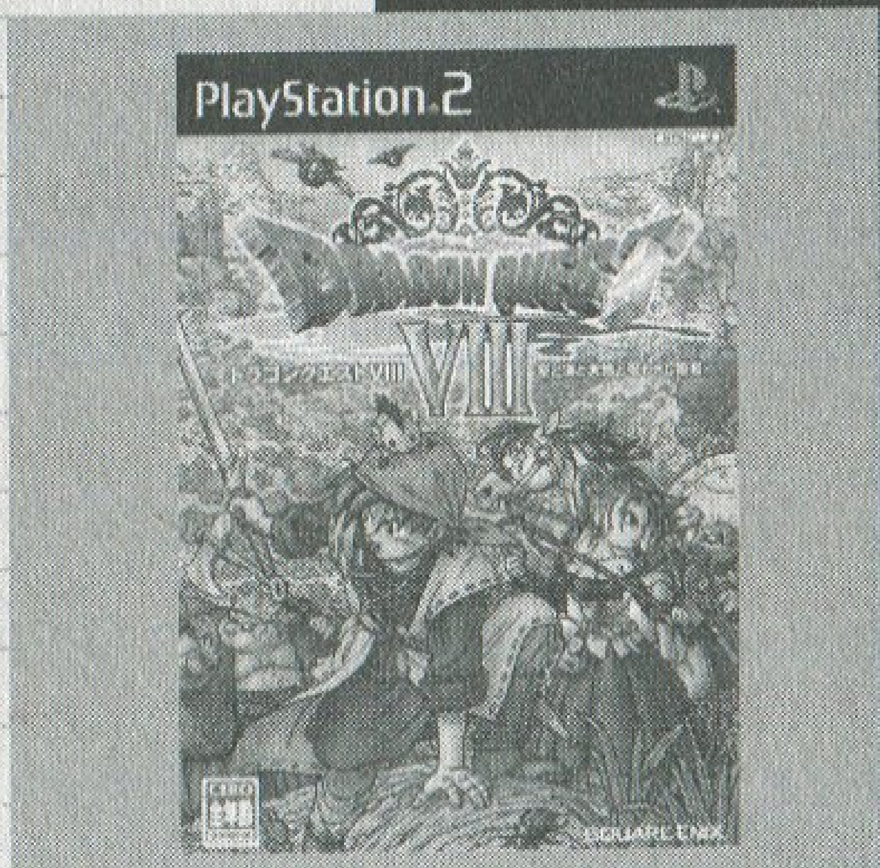
しかし、そうしたあり方は、いつしか「歓迎される」から「許される」「目をつぶる」へと移ろう。作家性とは、意地悪く言えば「ひねくれ方」だ。平凡な人間の書いたものを読みたくもないし、能力の平均値を押し上げただけの優等生も鼻につく。ひねた性格を世間と折り合いつけて商品にする、その過程でトゲを削られつつ、頂点に立つ才能こそ「大作家」なのだ。

メジャーに躍り出る、その時から作家性の危機は始まる。無名からの反逆が、一転して主流となり、社会との摩擦がなくなる。作家性は「わがまま」に堕落し、文章力はぐんぐん下がり、死んだ魚の目をした大河小説がだらだら続くことも珍しくない。

堀井雄二は手を抜かない。しかし、ここにも落とし穴がある。作

text by 多根清史

プレイ時間：60時間



ジRPG
メスクウェア・エニックス
機PS2
¥9,240円（5％税込）
発04年11月27日

家のスランプは、往々にして「間違った努力」から来る。ばく大なリソースを注ぎ込むほど、日本全国が求める『ドラクエ』とかけ離れる悪循環。そして誤差が一線を越えたとき、ついに『ドラクエ』は自らのリセットボタンに手をかけた。

堀井雄二なきあとの新生ドラクエ？

『ドラクエ』とは何か？ 20年近くも「堀井雄二がシナリオを書いたRPG」（『クロノトリガー』を除く）と定義されてきたが、この『Ⅷ』はそんな〝常識〟を覆している。まず、物語が心に引っかかるフックが恐ろしく弱い。主人公チームの敵にあたる怪人が各地を転々とし、殺人を犯していく。が、話がちっとも盛り上がらない。ろくに面識のないキャラクターたちに淡々と死なれると、置き去りにされた感を強くする。

しかし、理性は満足しなくても、遊ぶ目や耳、パッドを操る指は喜んでいる。全体のマクロ的なカタルシスに欠けるが、細部のミクロは心地いい。『Ⅷ』は『ドラクエ』という概念にリセットをかけて、「物語性」から「体感」に軸足を移して再構築しているのだ。

アクション性のないRPGでも、微少な体感の連続から成り立っている。それどころか、反射神経にストレスがかからない分、ささいなアラが大きく見える。ミクロをおろそかにして、途中で放り出されるRPGがどれだけ多いことか。『ドラクエ』の成功は、かなりの程度が体感によっていたと思う。初代から操作性の良さが突出していて、すでに『Ⅲ』は完成の域に達していた。「かいしんのいちげき！」や「へんじがない ただのしかばねのようだ」などの堀井フレーズと、コマンド選択を中心としたシステムが一体に結びつき、気持ちよさを支えていたのだ。


見渡す限りの大地。あの山の先に、森の中に、広大な海には何があるのかという期待は尽きない

その後の『ドラクエ』は、時々の流行を取り入れて増築を繰り返した。すると、新しい部分と古い基本がケンカしてしまう。堀井のシナリオも「作家性のワナ」に陥り、フォローする力に欠けた。

そして2Dから3Dにシフトした『Ⅶ』は、基礎工事からやり直しだ。だが、『Ⅰ』～『Ⅳ』の流れをくむ開発会社・ハートビート（チュンソフトの元スタッフが中心）には、「3Dのドラクエ」を立ち上げる蓄積がなかった。古き「気持ちよさ」は崩れ去ったのだ。

つまり、『Ⅷ』を託されたデベロッパー・レベルファイブの仕事は、「気持ちよさ」の再構築にあった。ロードの待ち時間は限りなくゼロ、階段を下りる音は伝統の「ザッザッザッ」、教会や宿屋は不自然なぐらい門の近くにあり、旅する街道は一本道で迷いようがない。

こんな『ドラクエ』が遊びたかった。しかし、こんな『ドラクエ』はなかった。要は「美化された記憶」だ。3Dマップも現実の縮小ではなく「ドラクエ空間」というか。本当にあれば、さぞ歪んだ街になるだろう。

一歩間違えばカリカチュアライズ（茶化す）の危険を冒して、ようやく「3Dのドラクエ」は船出した。ガンダムに引っかければ、以後の出発点となる「ドラクエSEED」だ。『ドラクエ』の記憶を共有しない海外での展開は、やはり厳しいだろう。しかし、物語性が薄くても『ドラクエ』たりえる、と証明したことは大きい。堀井雄二なきあとの布石、と見るのはうがちすぎだろうか。

関連作品

『ダーククラウド』

ジA・RPG
メSCE 機PS2
¥3150円(5%税込) 発02年9月12日

レベル5開発のアクション色の強いタイプのRPG。別名「ジオラマRPG」とも呼ばれており、「パーツを組み合わせて街をつくる」などを試みた。オリジナルであるがゆえに特定の評価は難しいが、『Ⅷ』でレベル5に興味を持った方はプレイしてみてほしい。

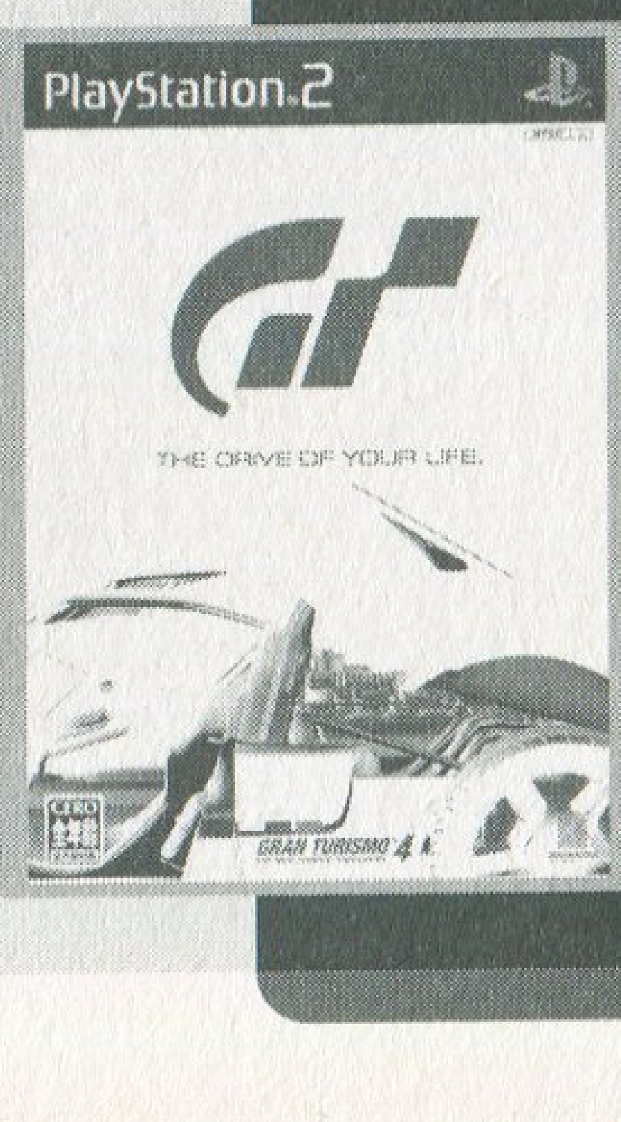
グランツーリスモ4

安心して楽しめる1本だが
ゲームシステムにはそろそろ飽きも……

挙動はまたもや変化を見せたが、そこが変わっただけという点も否めない。Bスペックとの融合など、さらなる進化に期待したい。

text by ハービー吉村

プレイ時間：55時間



ジ レース＆カーライフシミュレーション
メ SCE
機 PS 2
¥7,665円（5％税込）
発 04年12月28日

挙動シミュレータの進化に従うのが『GT』

今回『グランツーリスモ4』（以下『GT4』）をプレイして、最初に感じたのは、コーナリング時の挙動に対する違和感であった。

今までの『GT』シリーズであれば、コーナー手前でブレーキングからドリフト態勢に入り、クリッピングポイント（※）からアクセル開度の調節で、コーナーを脱出することができたのだが、今回の『GT4』では、そうした操作がなかなかうまくいかなかった。

まず、ブレーキの利きがかなり悪く、かなりコーナー手前からブレーキングを開始してもオーバースピードでコーナーに進入することになってしまう。

そして、オーバースピードでのコーナリング中に慣性ドリフト（4輪ドリフト）状態になると、アクセルやハンドルではコントロールが利かず、滑りっ放しの状態になることが多かった。

滑りっ放しの状態を改善しようとブレーキを少し利かせると、タイヤのグリップが急激に回復してタコ踊り状態になってしまう。

リプレイを見てみると、明らかにトラクションが不足していて、特にコーナー脱出時に、前に進まずに、横方向にマシンが流れているのがわかった。

最初はタイヤのグリップが不足しているのかと思い、何種類かのタイヤを試してみたのだが、その状態は改善されなかった。

そこで、LSD（リミテッド・スリップ・デフ：駆動輪の内外輪差を調節するデフを制限する装置）を購入して、装着してみると、これが驚くほどの効果を発揮して、コーナリングがスムーズになった。LSDを装着したあとの車の挙動は、これまでの『GT』シリーズの車の挙動と非常に似たものになったのだ。

つまり『GT3』までは、ノーマル・デフォルトの状態でも、ある程度LSDが利くようなセッティングになっていたのを『GT4』では、LSDの機能を完全に独立させていたのだ。

これまでも『GT』シリーズは『1』→『2』→『3』と、ノーマル・デフォルト状態の車の挙動を少しずつ変えてきたのだが、今回はかなり大胆に車の基本挙動を変えてきた。

『GT1』では、ノーマル・デフォルト状態の車の挙動がかなり不安定で、サスペンションのセッティングをかなり煮詰めなくては、乗りこなすことが難しかった。

『GT2』では、一転して、ノーマル・デフォルトの状態でも乗りやすいように、かなりセッティングをチューニングしていた。

『GT3』では、ノーマル・デフォルト状態でのトラクションコン

※コーナリング中に車体がもっとも内側に近づく場所

トロールとドライビングアシスト機能をオンオフすることができるようになり、ノーマル・デフォルトでの挙動をプレイヤーが選択できるようにした。
　そして『GT4』では、デフォルトのタイヤをスポーツタイプとして、その代わり、LSDの機能を独立させてバランスを取ったのではないだろうか。
　以前、ポリフォニー・デジタルの山内社長にインタビューしたときに、『GT』シリーズの挙動シミュレータは、『GT1』→『GT2』→『GT3』と進化していっているという話を聞いたことがある。だからこそ、『GT』シリーズはノーマル・デフォルト状態での挙動を常に進化させていくのだと言っていたのを思い出した。



ライセンスのためとは言え、「発進と停止」からやらされるのにはやはり辛いものがある

　今回から、タイヤの種類がノーマルで3種類（エコノミー・コンフォート・ストリート）、スポーツで3種類（ハード・ミディアム・ソフト）、レーシングで5種類（スーパーハード・ハード・ミディアム・ソフト・スーパーソフト）と、なんと11種類もの選択肢を作っている。
　サーキット走行での基本は、タイヤの選択とLSDの装着が必須項目であり、今回の『GT4』でのノーマル・デフォルトは、このゲームがただのレースゲームではなく、ドライビング・シミュレータであるという矜持を示している。
　レースゲーム・マニアは、割と保守的なところがあり、同じシリーズでノーマル・デフォルト状態の車の挙動が変わることに、拒否反応を示す人が多い。
　それにもかかわらず、『GT4』は、挙動シミュレータの進化に従い、基本挙動を変えたという積極的な姿勢を、ボクは評価したい。

シリーズの飽きはあるが まだまだ進化の余地はある

　ただ、ゲームシステム自体は、さすがにシリーズ4作目となると少し飽きてきたことは否めない。
　ライセンス講習は、相変わらず退屈だし、上級クラスのレースになると、自分で購入してチューニングした車ではどうしようもなくなり、プレゼントのレースカーを使わざるをえなくなるというシステムは改善の余地があると思う。
　今回増えたサーキットもオリジナルコースはかなり退屈だし、筑波・鈴鹿・ニュルブルクリンクなどのリアルサーキットも、他のレースゲームですでに登場しているので、新鮮味はない。
　『GT』シリーズの魅力のひとつとして、サーキットの出来が素晴らしいということもあるので、「グランバレー」や「トライアルマウンテン」「オウタムンリンク」のようなエキサイティングなオリジナルサーキットを、さらに作ってほしいところだ。
　今回から登場したBスペックモード（ドライバーではなく、ディレクターとしてレースに参加する）には可能性を感じる。Bスペックのドライバーが成長していくというシステムは、かなり面白い。
　始めは下手なドライバーなのだが、レースに参加しているうちに、かなり鋭い走りをするようになるのだ！　もはやBスペックのドライバーのほうが、ボクよりも速いかもしれない……。
　このシステムが発展して、ピットインでAスペック・ドライバー（＝プレイヤー）と交代できると耐久レースなどが、すごく楽しくなるのではないだろうか。『GT5』に期待したい。

関連作品

グランツーリスモ3　A-Spec

ジレース
メSCE　機PS２
¥4,410円（5%税込）　発01年12月13日

今回、B-Spec（ディレクター・モード）が登場したことにより、A-Specの意味が初めてわかった。『GT』シリーズは『1』→『2』（PS）、『3』→『4』（PS２）と同一プラットフォームで『基本形』→『増補版』と進化する傾向がある。とすると『5』はPS３での登場ということになるのだが……。

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

圧倒的な完成度に刮目せよ。これぞ、文句のつけようのない傑作！

シリーズ最高峰。だがそんな言葉では足りない。素晴らしすぎて、何から書けばいいのかわからない。それほどすごい！

指先のテクニックよりも戦術的な思考が重要

いたずらに批判を連ねても批評にならないのと同様、ただほめちぎっても批評にならない。が、時にそうした基準を超越する、絶対的な完成度を持った作品が存在し得る。『METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER』（以下『3』）は、その希有な一例である。

『メタルギア ソリッド』シリーズが世界各国で高い評価を得ているのは周知の事実。だが、そんな過去の栄光もかすんでしまうほど、『3』の放つ光芒はまばゆい。これこそ手放しの傑作であり、現在のゲームを語るにあたって、ひとつの頂点と呼べる作品だ。

物語は、60年代中期、米ソによる冷戦が極度の緊張状態を迎えた時代を背景に進行する。

ソ連領内、山岳、密林、草原、湖沼などが複雑に入り混じった人跡未踏地に建てられた大要塞。そこでは核兵器が搭載可能な戦車の開発がひそかに進められていた。主人公スネークは、研究の中心となっている科学者を救出すべく、この地へと潜入する。ところが短時間で終わるはずの簡単な作戦は、思いもかけない展開を見せ……。

設定年代からわかるように、主人公の名前は同じスネークでも、『1』『2』に登場したキャラクターとは別人だ。とはいっても密接なかかわりがあって、決して番外編ではない。『1』の前史を扱った正統な続編であり、未来への布石もいろいろと打たれている。

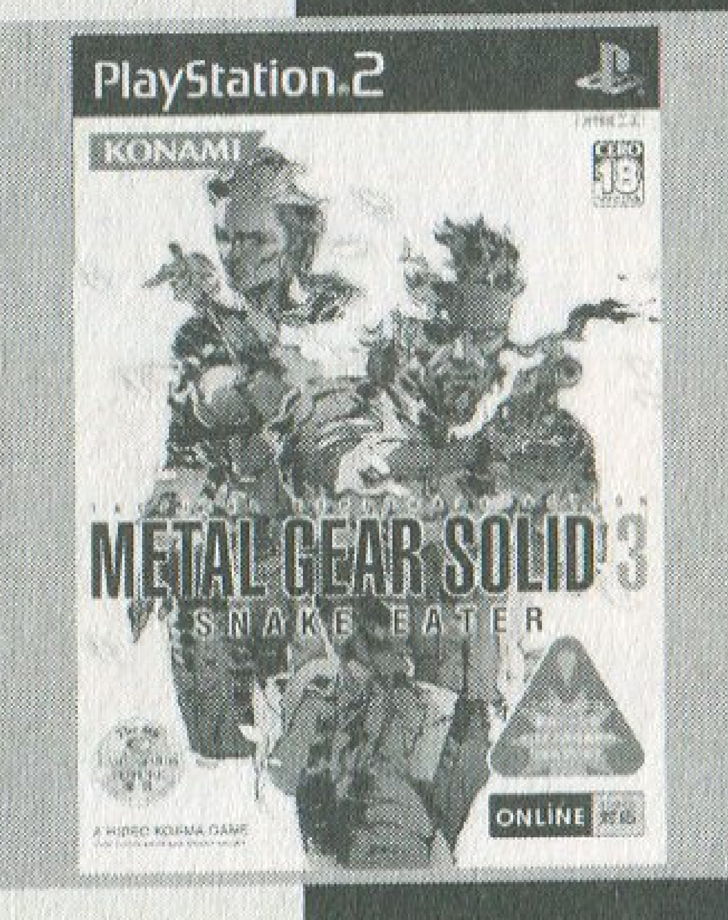
年代設定の相違が影響しているのは、武器装備の科学レベルに関してだ。『1』『2』でおなじみのアイテムが未登場なのである。中でも「ソリトンレーダー」と呼ばれる、敵の位置や視界が表示される装備は、前2作では言わば不可欠の存在だったために、初めのうち、プレイヤーに違和感を与えるかもしれない。

しかし、ゲーム性という観点から見ると、ソリトンレーダーがなくなったことはプラスになっている。もともと前2作でレーダーが必須だったのは、画面に表示される面積が非常に狭く、狭い部屋ですら、その全容が目でとらえられなかったことに起因する。ところが『3』ではステージの大半が屋外になったことに合わせて画面に入る情報量が格段に増え、敵兵の動きを目で確認できるようになった。そのため、レーダーなどなくても十分な対応が可能になったのである。敵にいかに見つからないかがテーマの作品なので、この変更はむしろ面白さを増すことに寄与する結果となったのだ。

ここで強調しておかねばならないのが、レーダーの廃止はマニア志向の改良ではない、ということだ。まったく逆で、双眼鏡や各種

text by 水野隆志

プレイ時間：45時間



ジ 戦術諜報アクション
メ コナミ
機 PS2
¥ 7,329円（5%税込）
発 04年12月16日

のソナーを使って敵の動きを捕捉できるので、攻略の難易度はむしろ下がっている。定番となった最高称号の獲得も、『2』に比べるとアクションの技量より戦術眼によるところが大きい。後半に続くボス戦ラッシュはそれなりに厳しいが、いくつかのテクニックをマスターすれば格段に楽になる。観察と対策こそが攻略のキーワードであり、その意味でシリーズ中、最も間口の広い作りになっているのだ。

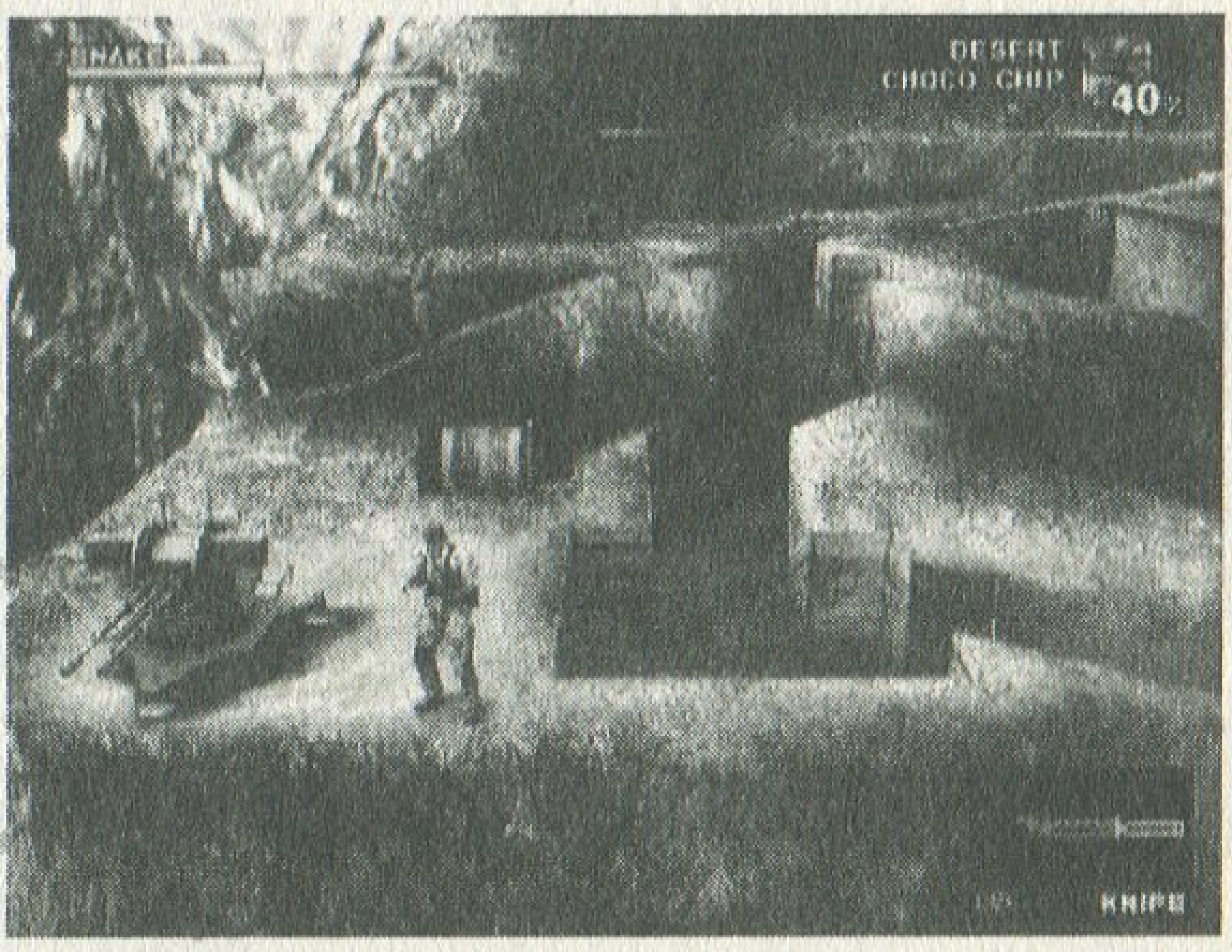
細部まで計算された至玉のステージ構成

『2』に比べるとACGとしての難易度が下がった『3』だが、ゲームとしての攻略の面白さに関しては飛躍的に高くなっている。

その核を成すのが「カムフラージュ」と「CQC」の2つだ。

前者は、いかに自分が背景に溶け込んでいるかをパーセンテージで示す値。顔のペイントとその時着ているユニフォームによって決まり、高いほど発見されにくい。森林、砂漠、雪原、屋内など、さまざまなペイントとユニフォームが用意されているので、周囲に合わせて着替えていけば、発見の危険はかなり下がる。カムフラージュ率はコマンドを選ぶだけで簡単に変更できるので、アクションの技量はまったく関係ない。気をつけていれば、誰でもできるはずだ。

一方、後者は従来の素手戦闘を発展させたシステムだ。敵を羽交い締めにしたあと、これまでもあった、引きずる、首の骨を折る、しめ落とすなどの行動はもちろん、尋問する、のどをかき切る、こん倒させるなどのアクションが加わり、ラスボス戦では、接近戦を仕掛けてくるボスを切り返すこともできるなど、重要度が増している。タイミングを覚えないといけないため、カムフラージュよりは修得が難しいだろうが、多少練習を重ねればすぐ飲み込めるだろう。



ただリアルなだけではなく、ステルスミッションのために創意工夫が凝らされた各ステージのマップ構成

『3』の面白さは、カムフラージュやCQC、さらには武器の扱いなどにある程度慣れてからにある。各ステージでそれをどう使うか、そこに試行錯誤が求められるのだ。特にゲームの主旨に従って見つからないようにプレイしようとすると、細部までこだわった作りが随所に感じられて認識が新たになってくる。ちょっとした草ばえや一本の木、わずかな地面の起伏などの配置が実に巧みで、敵味方ともに絶好の隠れ場所になっている。眼前の状況をどう活かし、どう切り抜けるか。特にゲームレベルを上げたときの終盤は、なかなか安全なルートが見つからず、相当考えさせられる。ちらっとだけ姿を見せて敵をおびき寄せ、その間に別方面から迂回、途中にいる戦闘犬は食べ物を投げて気をそらして……と思考を積み重ね、ついに成功したときの喜びといったら！　マップに用意されているあらゆるオブジェクトを使って自分に有利な状況を築く面白さは、他の作品では味わえない。これこそ、見つからないことをテーマにした作品ならではの魅力だ。

ゲームが娯楽である以上、個人の嗜好性から逃れることはできない。しかし、『3』が具現化した「かくれんぼ」の楽しさは高い普遍性を持っている。シリーズファンはもちろん、未体験の人も含めて、ひとりでも多くの人がこの魅力に触れ、ゲームというメディアが持つ可能性に目覚めてくれることを願いたい。この作品が大ヒットしないなど、あってはならないことなのだ。

関連作品

007 ナイトファイア

ジ ACG　メ エレクトロニック・アーツ・スクウェア　機 PS2
¥7,140円(5%税込)　発 03年1月30日

60年代が舞台ということで、オープニングは007カラーが濃厚。とはいえボンドとスネークは、やはりまったく別タイプのエージェントだ。ボンドテイストを知るには、この作品がお薦め。ちょっと古いが後発の『エブリシングオアナッシング』よりもいい。

『Halo2』

日本人だからこそ遊んでほしい「モノ語り」としてのFPS

FPSとしてどうか？という評価は二の次。『Halo』が持つ可能性はもっと別のところにある。

ここ1～2年で、日本におけるFPS（一人称視点STG）の認知度は急激に高まってきたように思う。これまでにもN64の『ゴールデンアイ007』などが低年齢層の間で例外的なヒットを記録してはいたものの、『メダル オブ オナー』など中規模級のスマッシュヒットがコンスタントに生まれるようになってきたのは、ホントにごく最近のことだ。もちろん、海外市場の熱気に比べればまだまだ温度差があるのも事実だが、それでも着実にヒットの〝地盤〟は整いつつあると言えるだろう。

そのひとつのきっかけとして、前作『Halo』が日本のユーザーに与えた影響は決して小さなものではなかったはずだ。

最初に断っておくと、筆者は決してFPSが得意というわけではないし、別段FPSに明るいわけでもない。ましてオンラインデビューなどもってのほかというありさまであって、今回のレビューもシングルプレイに限定したものであることをご了承いただきたい。

で、そんな筆者でも前作『Halo』にはのっけからグイグイのめり込んでしまった。FPSとしての遊びやすさは言うまでもないが、加えて『Halo』では、その優れた演出と物語性の高さがゲームへの没入度を格段に高めていたのが印象深かった。

海外のユーザーが「アクション性」を最重要視するのに対し、日本のユーザーは一般的に「ストーリー性」を重視すると言われる。実際、海外ではスポーツやACG、FPSといったジャンルが主流なのに対し、日本ではいまだにRPGやAVGが根強い人気を誇っている。日本のユーザーはとにかく「物語」を求めたがるのだ。

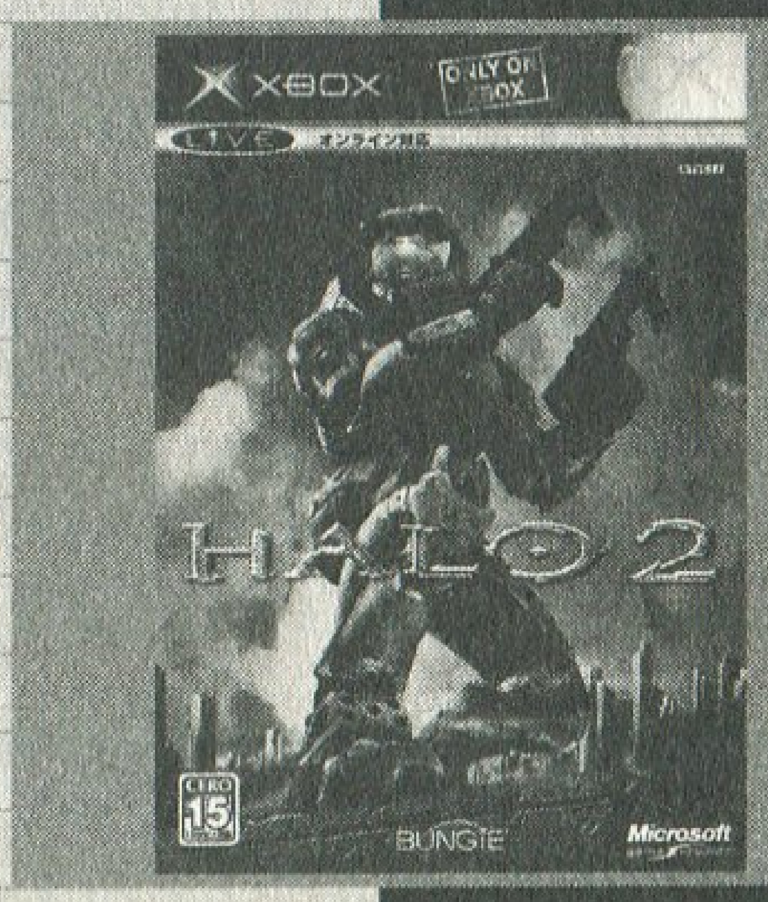
『Halo』を遊んで感じたのは、FPSがひょっとしたらRPGやAVGに続く新たな「モノを語る」手法になり得るのではないか、ということだ。

現在、国内で主流になっている「モノ語り型」ジャンルは3つ——RPG、テキストAVG、そしてアクションAVGである。このうちアクションAVGについては、PS時代に『バイオハザード』によって確立された、いわば〝新参者〟だ。ちょっと脱線するが、『バイオハザード』があれだけのムーブメントを引き起こしたのは、SFC以前のハードでは描き得なかった、PSならではの「モノを語る手法」を編み出したからと言えるだろう。

そしてここからが重要なのだが、『バイオハザード』以降、ハードはPS→PS2へと進化しているにもかかわらず、ゲーム業界はいまだに次なる「モノ語り」の手法を確立できていない。それが昨今の国内市場に〝停滞〟をもたらしていると考えられないだろうか。

text by 池谷勇人

プレイ時間：15時間



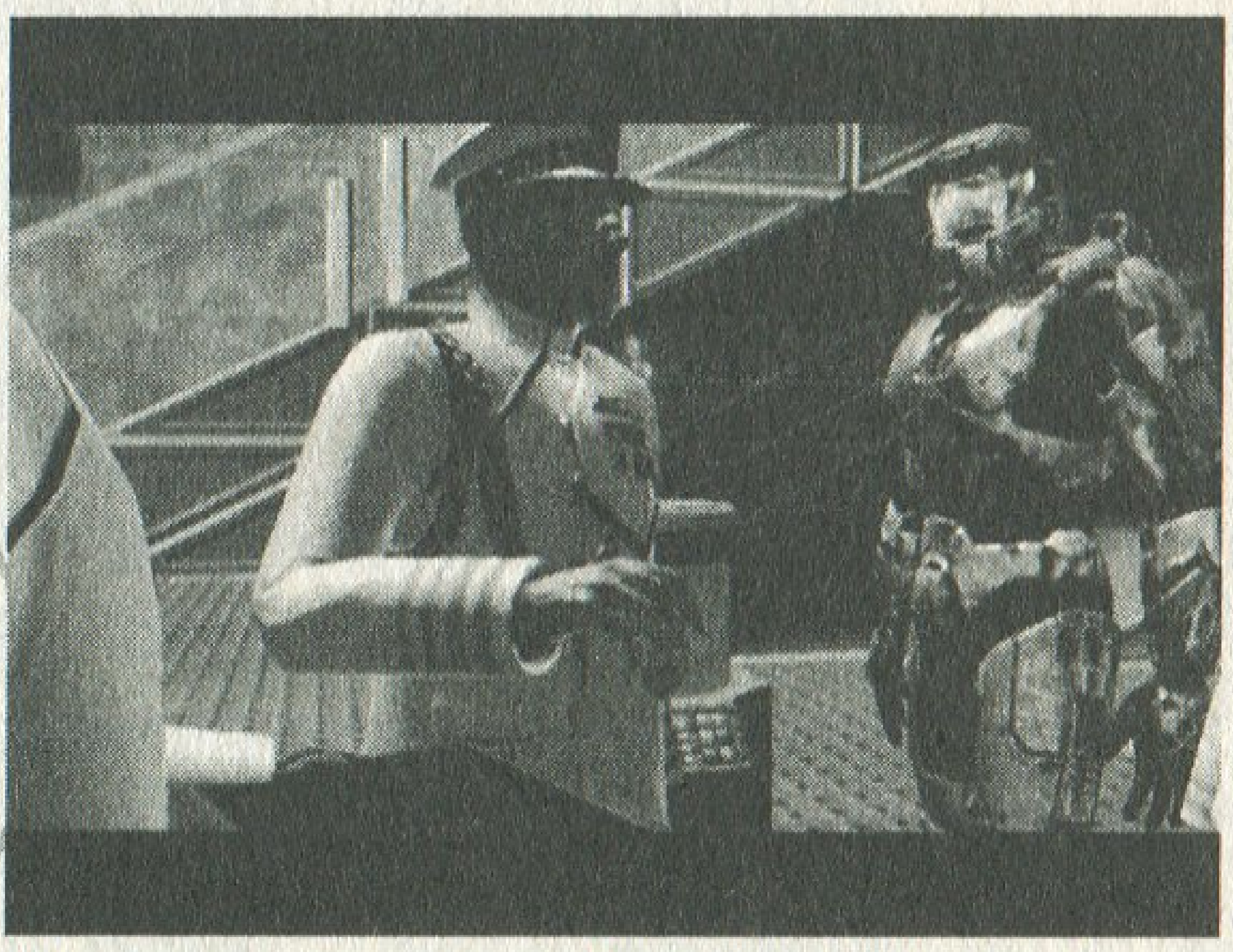
ジ SFシューティングAVG
メ マイクロソフト
機 ~~PS2・GC~~ XBOX
¥7,140円(5%税込)
発 04年11月11日

しかし、そこに思わぬタイトルが風穴を開けた。それこそが『Halo』だったのだ。

RPG以上のドラマがある

『Halo』、そして『Halo2』最大の特徴は、FPSというフォーマットを使い、RPGやAVGにも負けないほどの濃密な「物語」をしっかりと描き出している点にある。あまり大声では言えないが、FPSとしての評価なんて正直な所どうでもいい。皆うすうす感じていることとは思うが、筆者のように比較的ライトなFPSユーザーから見れば、FPSなんてどれもみな「おんなじ」だ。『Halo2』でも武器が増えていたり、両手持ちが可能になっていたり、乗り物が増えていたりといったさまざまな「パワーアップ！」が施されてはいるが、昨今のFPS事情に照らし合わせてみればいずれも〝ごく当たり前〟の要素を補充したにすぎない。

それより感動したのはやはり、濃密の極みとも言える演出とストーリー性だ。『Halo2』の冒頭、主人公であるマスターチーフが目覚め、前作での功績をたたえられて勲章の授与式に向かうシーンがあるのだが、ここからもういきなり圧倒的だ。目覚めたチーフが簡単なチュートリアルを受けていると、やがて前方のドアが開き授与式への〝お迎え〟がやってくる。2、3の他愛ない会話があったのち、お迎えについてエレベーターに乗り込むと、窓ガラスの外に巨大な地球が広がって見え、ここが地球の衛星軌道上であることがわかる。ゆっくりと窓の外を流れていく地球に圧倒されていると、〝お迎え〟が今回の勲章授与について話し始め……。



授与式での一幕。引き込まれる物語に加えて、ムービーの質もかなり高い

こうして書くとごく普通のオープニングだが、驚くべきはこの間中、終始プレイヤーは自分の視点で自由に動き回ることができるという点だ。通常ならばムービーなどで語られてしまいがちなこれらのシーンにも、本作ではプレイヤーが参加・干渉することができる。しかも、その間画面内で繰り広げられているドラマの密度は、そこらのムービーイベントと比べても何ら遜色がない。一瞬、ムービーの中にプレイヤーが入り込んでしまったような感覚さえ覚えるほどだ。

こうした演出が、大小含め頻繁に挿入されるのが本作の魅力である。ミッション中もただ敵を倒しながら道なりに進んでいくのではなく、少し進むごとに仲間との会話や敵の増援到着といったイベントがリアルタイムに発生し、戦況をめまぐるしく変えていく。「敵の巨大歩行兵器に単身飛び移り、内部から破壊する」なんて壮大極まるイベントでさえ、本作は〝ムービー抜き〟で軽々とやってのけるから驚くほかない。

RPGやADVに匹敵する濃密なドラマ性。そしてイベントとゲームが分離せず、両者がシームレスに展開することによる圧倒的没入感。これまでアクション面ばかりが注目されてきたFPSだが、同時に「モノ語り」という側面においても、またとない可能性を秘めていることがわかる。

近頃ようやく国内でもFPSの存在が受け入れられつつあるのは、こうした「モノ語り」としての優秀さがフックになっているからではないだろうか。FPSと聞いて尻込みする人も少なくないとは思うが、むしろ本作はそんな〝物語好きな日本人〟にこそ遊んでほしい作品である。

関連作品

『Halo』

ジSFシューティングAVG
メマイクロソフト 機XBOX
¥2,940円(5%税込) 発03年10月23日

XBOXのキラータイトルとしてマイクロソフトが送り込んだFPS。物語は『Halo2』と完全に地続きになっているため、『Halo2』をプレイするなら、前もってこちらを遊んでおいたほうが無難だろう。

機動戦士ガンダム ガンダムVS.Zガンダム

ガンダムはしょせんバンダイの売上のための存在か‥

時代はガンダムから7年後のZガンダムの世代。しかし、バンダイはガンダム原理主義者たちにこびる道を選んでいた。

text by Alexander服部
プレイ時間：100時間以上

ようやく登場した決定版

本作はゲームセンターで登場している『エゥーゴVS.ティターンズDX』（以下『DX』）の家庭用。名称が変更されているものの、それはあくまでも購入をあおるためでしかない。実際に「ガンダムは知っているけど、Zガンダムは知らない」人が多いこともあり、ゲーム自体を知らない人に対しても「ガンダム」の持つ絶大な知名度を利用して購入を誘うためのネーミングになっている。この辺りはいつものバンダイのやり方で、ゲームそのものとは関係がない。基本は『DX』だ。

実際に発売日に購入した人の大半は「ゲームセンターの練習がしたい」人々だっただろうから、この期待はまったく裏切っていない。アーケードと遜色がないばかりではなく、完全移植になっている。サウンドからグラフィックまでまったく違和感もなければ、超えていると思うところもない。つまり、アーケードで『DX』をプレイしていた人間からすると、パーフェクトなものが登場したと言える。

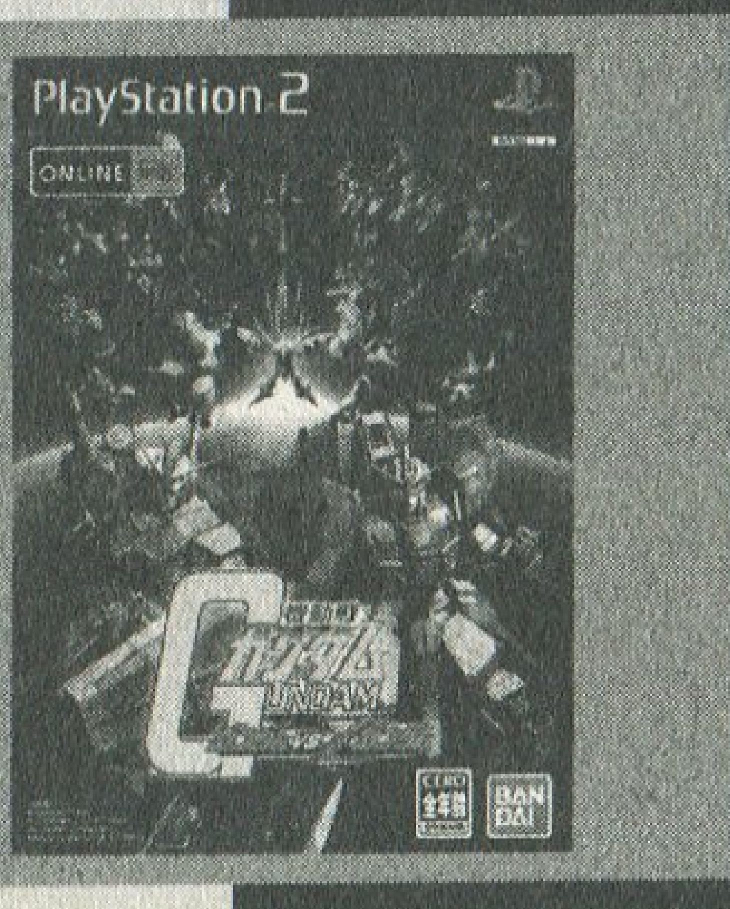
売れるために‥

それではゲームセンターのプレイヤーではなく、普通に購入してきた家庭用ゲームとして考えてみよう。

このゲームは各チーム2機体の構成で対戦が行われる。バトルは敵と味方それぞれの戦力ゲージをゼロにすることで勝敗が決す方式で、ゲージが残っていれば何度でも機体が復活する。ただし、各機体にはコストが設定されているので、組み合わせ次第で戦い方が激変する。ゲームセンターで遊んでいるのは選択したルートをクリアしていく「アーケードモード」となる。ただし、アーケードの場合、乱入対戦可能になっているので、熱い戦いが繰り広げられている。

ほかにも「対戦モード」、「宇宙世紀モード」、「サバイバルモード」、「トレーニングモード」などがある。トレーニングモードは、モビルスーツの操作や個性を覚えるためにはありがたいもので、連続技などの練習もできる。この辺りは開発が格闘ゲームの老舗・カプコンであることを考えると、さすがと言える。サバイバルにしても、次の戦いに持ち越すのが体力ではなく、チームのコストになる、ということを良く捉えていて、格闘ゲームのサバイバルモードよりは戦略性も高く技術も必要とされる。

そして「Zガンダム」や「ガンダム」のアニメに登場するキャラクターたちになり、歴史を追体験することができる宇宙世紀モード。もちろんゲームではお約束の「if」を起こすこともできる。シ



ジ チームバトルアクション
メ バンダイ
機 PS2、GC
¥ 7,140円（5%税込）
発 04年12月9日

ャアがクワトロになることなく、アクシズで大活躍するようなシナリオにもなりかねないので、ガンダムを愛してやまない原理主義者には嬉しい限りだろう。

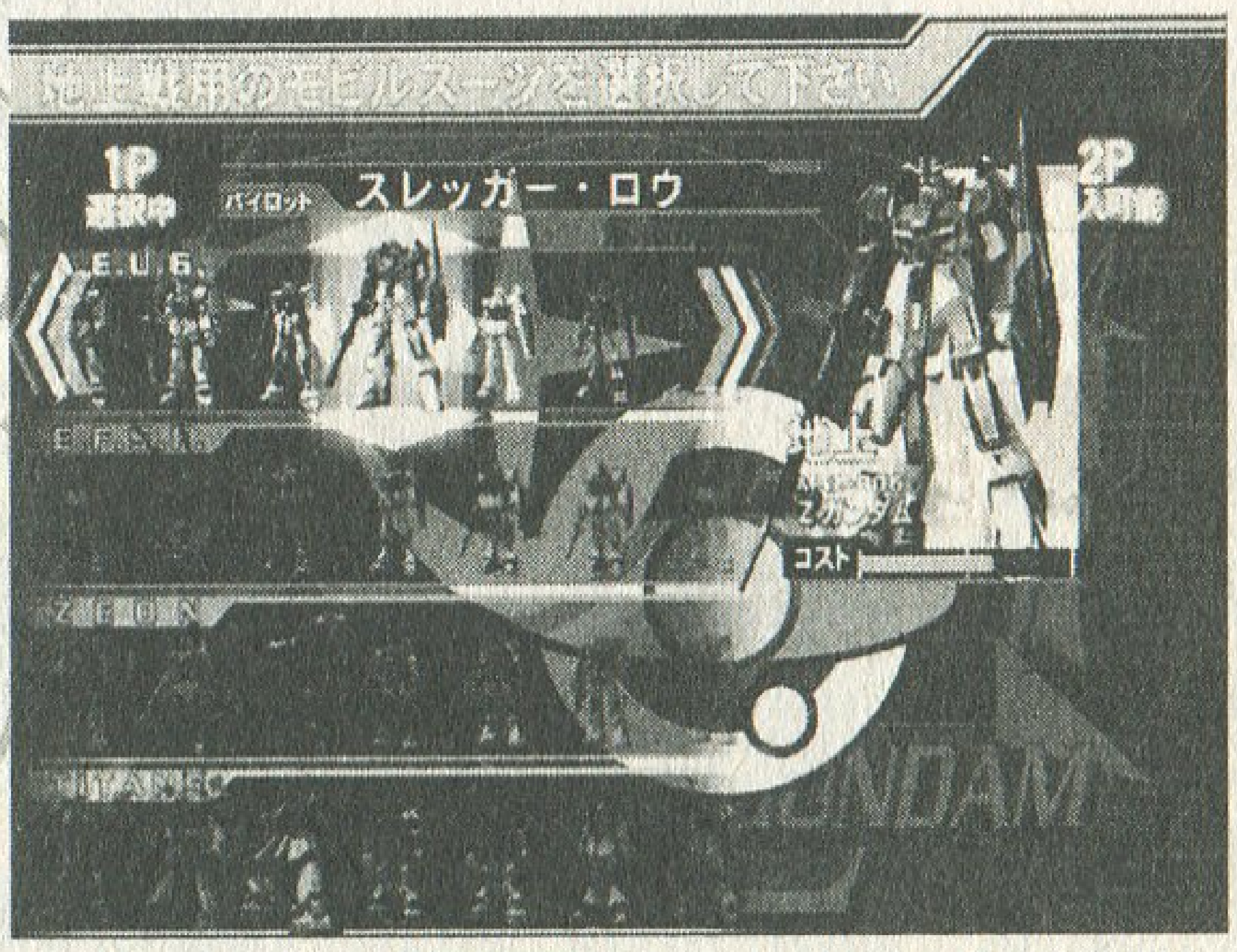
　このモードにはZガンダムが好きな人間からすると、簡単には納得がいかないぐらい「ガンダムのキャラクターが主役で数も多い」と感じることが多い。バンダイのやり方が最もでているのはこの辺りではないだろうか。お金を落とす確率が高い初代ガンダム原理主義者が好むように作られているのだ。実際に初代ガンダムの敵役でもあるジオン公国のキャラクターたちの数とシナリオが多すぎる。タイトル名称がなんであれ、もともとゲームのフォーカスは「Zガンダム」なのに、どうして「ジオン公国」の話がこんなに多いのか？　『エゥーゴVS.ティターンズ』の続編ではないのか？

　また、過去のシリーズではキャラクターたちとは異なる部隊を率いて、サポートしていくことで歴史を追体験してきたが、今回はキャラクターそのものを体験し、操作する形式をとっている。違和感のある人も多いだろう。もしくは、「俺がなりたいのは主人公じゃなく、必死に逃げまどうザクなんだよ！」と言う人もいると思う。この辺りは好みの問題が激しいので、賛否両論でよいだろう。

グフとゴッグとハイザック

　見出しの3種類のモビルスーツはすべてコストが同じ。性能も使い方も違えば、登場した時代も異なる。Zガンダム世代のハイザックが最も高性能と言われれば、それも微妙だ。どれも相方次第で使い方が変わってくるからだ。前述したように、コストを削り合うゲームなので、バランスが非常に重要になる。もちろん、2対2なので自分だけではなく相方も重要。高性能機同士の組み合わせではコストがすぐになくなってしまうので、低コストの弱いキャラクターも重要になってくるのだ。

　そこで気になるのが人気取りの第一候補ことガンダム。コストはガンダムMｋ-Ⅱよりも高く、性能も圧倒的に高い。アニメでは「ガンダムを元に開発された後継機で、ガンダムよりも7年後に登場」しているMｋ-Ⅱが、元祖に負けることになる。確かに腕と相方次第なのだが、それでもガンダムはコスト不相応に強い。Mｋ-Ⅱが勝っているのは武器のリロードができる（ほかのモビルスーツではほぼ不可能）ぐらいで、他に特筆するほど勝っている部分はない。完全に出来上がっているはずの世界観を、人気をとるために崩してしまっているということになる。この問題はアーケードの『エゥーゴVS.ティターンズ』が登場した03年の時から言われていたが、全く持って修正はしていない。アーケードの完全移植は重要な部分だし、家庭用では人気が最も大事だからだ。この微妙な違和感が宇宙世紀モードなどでも問題になってくる。どう考えてもアムロはエゥーゴに参加してからもガンダムを乗り続けたほうが楽に話を進めることができる。Zガンダムで言うところの最終ボスが出てきても、ガンダムで楽に勝ててしまう。年代を感じさせる追体験モードであっても、ガンダムは常に圧倒的な存在なのだ。結局のところ、ガンダムゲームはガンダムを使えばいい。それをあらためて宣言したゲームのひとつだ。



「ガンダム」は「Z」よりコストが低いが、「百式」と同コスト。やはりこの面での違和感は否めない

関連作品

『機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン DX』
チームバトルアクション
バンダイ　機PS 2
¥7,140円（5%税込）　発01年12月6日

家庭用で発売されたシリーズ1作目。とは言え、AC版の練習用として購入するユーザーも多かったようで、むしろ本作発売後のほうがゲームセンターの集客率が上がっていたように感じる。今でも現役で稼動しているところが多いのも特徴。

はじめの一歩 ALL☆STARS

試行錯誤の旅の終わり 鴨川ジムの扉は大きく開かれた

一歩が見たいユーザーに、ボクサーとしての楽しさを味わわせる。バランスが要求されるキャラゲーで、本作のとった手法とは……。

『一歩』・ミーツ・『ボクロー』

幕之内一歩は努力家だ。だからプレイヤーも死ぬ気で努力すべきだ。この『はじめの一歩』シリーズは、そんな特急バイパス的な飛躍に「ちょっと待て」の合いの手を入れさせなかった。

どだいキャラゲーとは、主人公なり脇役の目線を追体験したいだけであって、ション○ンに血がにじむ練習量まで持って来られてはハダシで逃げ出してしまう。いくら人気漫画の版権ものとはいえ2作も続き、集大成版の『オールスターズ』も発売されたからには、原作に寄りかからない特殊な「理由」が必要とされる。

「一歩好きだし」と「一歩本人になりたい」（ただし漁船には乗れない）の間に横たわるバイパスは、10年前のPSソフトにさかのぼる。『ボクサーズロード』がそれだ。

通称『ボクロー』は、『一歩』を遊ぶうえで基礎教養とされてる。が、筆者はその文脈に乗っかれなかった。「なんちゃってボクサー」になるために、求められる血の汗が大量すぎたからだ。

『ボクロー』にはボクサー人生が丸ごと詰めこまれていた。リングに上がって強敵と拳を交える。加えて、カラダ作り、食事管理、減量といったトレーナー仕事も兼ねてやらなければいけない。相性の悪い練習を組み合わせても効果が上がらず、計量に失敗すれば試合に出られず、成功しても減量ミスで体調を崩しボロ負けの悲哀。

原作版「一歩」のオリジナリティは、現実のボクシングを綿密に取材した作者の森川ジョージが、「力石の階級間違えて無茶な減量」という梶原一騎の呪い（「あしたのジョー」を描くに当たってボクシングのルールを知らなかった）から解放したところにある。精神論では克服できない技術の差を画像化し、影ながら支えるトレーナーや後輩に追い抜かされた先輩ボクサーといった群像を描いて、四角い原稿用紙の中に〝もうひとつの〟ボクシング界を立ちのぼらせたのだ。まあ力石のエピソードは漫画としては名作ですが。

そんな意味で、『一歩』と『ボクロー』の重なり合う部分は実に多い。どちらも拳が光ってギャラクティカなマグナムがさく裂なんかしない。相思相愛で互いに引かれ、合体に至ったのは幸せな成り行きだ。

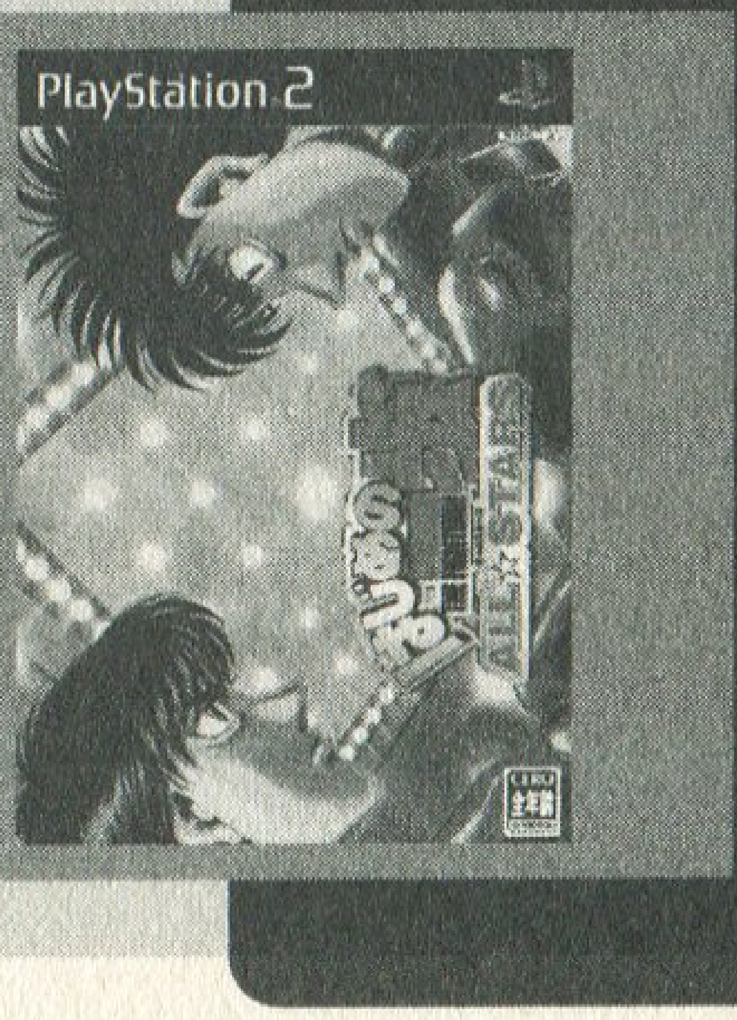
上達する苦しみと喜びがスポイル？

しかし、である。

格闘ゲームは格闘家が遊ぶために作られたシミュレータではない。格闘ができないからこそ欠落を補うカタルシスを得る人が大半だろう。

text by 多根清史

プレイ時間：30時間



ジ 格闘アクション
メ ESP
機 PS2
¥ 3,990円（5％税込）
発 04年12月28日

格闘家が「60億人のうちの1人」などと選ばれしものであるワケは、埋めがたい個人のスペックの違いによる。ひとつは持って生まれた体格の差だ。立ち技系競技では手足が長いほど有利で、一方的に殴れる。もうひとつは、相手のパンチを避け、予備動作を見切ってカウンターを合わせる動体視力。この2つが備わっていれば、ゲームをやらずにジムに入る。

それを『ボクロー』は筋肉の予備動作、スジ一本まで見ろと暗に言ってたのだ。

小パンチや大パンチや波動拳といった、当たってカスれば体力をごっそり持っていく「人体を痛めつけること」の便利な記号化は一切ない。頭やアゴやボディといった部位を殴り、その局所にダメージが蓄積されていく。勝利は論理的に積み重ねられた痛みのうえにある。



ストーリーモードでのイベントシーンは長め。スキップはできるが、ロードも長いので若干気になる

『一歩』シリーズは、初代は『ボクロー』からリングに上がる、つまり格闘ゲームの部分を切り取って、そこに原作のキャラを乗せた。2作目は育成モードも移植されたが、絶対多数の「一歩」ファン、つまり「ポリゴンのデンプシーロールを見たい」に尽きた人は、ワケがわからない×二乗で、過酷な思いをさせられたはずだ。『一歩2』を『ボクロー2』にしてしまっては本末転倒だ。

そうした試行錯誤の旅の終わりに『オールスターズ』がある。

お手軽な「前作まで全部入り」のベスト版と見られかねない。だが、予想は裏切られた。「イージー」モードが追加されたからだ。

普通のゲームなら驚くに足りない。だが『一歩』の文脈では『ボクロー』の後継者を降りかねない、一大決心だ。鴨川ジムが、選ばれし者以外にドアを開いた瞬間である。

不満がないといえばウソになる。「イージー」の設定が本当にイージーで、対戦相手にあからさまに手を抜かれてる。一方「ノーマル」の難しさは、前作と同じく妥協がない。初心者からステップアップする架け橋が欠け落ちている。

実は「ノーマル」の組み立ては、ボクシングの基本を学ぶ練習メニューとなっている。序盤のジェイソン尾妻戦は、スウェイ→フックをカウンターで当てる。リーチに優れ、遠距離からフリッカーを飛ばしてくる間柴との戦いでは、逆にダッキングで懐に潜り込んでボディを連打する。ただ、「こうしろ」と言わないだけだ。会長がアドバイスをくれたって良かろうに。苦しくも楽しい上達する醍醐味がスポイルされた、そこが惜しまれる。

連載15周年の原作を駆け抜けるツアーとしては、良い点がつけられる。全70試合という過剰なボリューム、ポリゴン人形劇が再現する名場面の数々。ゲロ道とのエピソードや、ジム内のスパーリングも漏れがなく、成長物語のツボを押さえている。また、「よそ見」やらラーメン屋で働く姿まで、青木周辺の充実もいい。さらに、背景もただごとではない。1カットしか出ない空港に、若き日の鴨川と猫田の電車ハウスも！と胸を打たれた。『一歩』の風格は、生活感のディテールに支えられているのだ。

ただ、ニコイチの再編集版だけに、本編のヒロイン的な久美が影も形もないのに、過去編のユキの出番が多いアンバランスさもある。あとはロード時間の長さか。『一歩』と『ボクロー』の成長を、今後も見守りたい。

関連作品

『ボクサーズロード』

ジスポーツ
メニュー 機PS
¥6,090円(5%税込) 発95年9月8日

ボクシングというスポーツをシステマティックにとらえ、日常の管理や減量まで含めてシビアに描いたPS初期の良作にして『一歩』シリーズの原点。この育成部分は「一歩2」にて採用されている。まさにボクサー生活を満喫できるシミュレータと言える。

スーパーロボット大戦GC

「シリーズらしさ」と「新機軸」の微妙で悩ましい関係

マルチプラットフォーム展開を始めて以来、意欲的に新要素を投入してきた『スパロボ』だが、今回はそのバランスが……。

text by 大杉仁

プレイ時間：78時間



ジシミュレーションロープレ
メバンプレスト
機GC
¥8,190円（5%税込）
発04年12月16日

2回目のフル3DCGは吉と出たか凶と出たか

『スーパーロボット大戦』、略して『スパロボ』シリーズも、GB用ソフトとして発売された第1作から数えてはや14年。その間のハードの進化に応じ、グラフィックなどの演出面やゲームシステムは飛躍的に向上しているが、このゲームの本質そのものはそれほど大きく変化していない。『スパロボ』が追い求めるもの、それは「ロボットアニメファンのための夢のオールスター戦」である。

まぁタイトルからしてそうなのだから当たり前といえばそれまでなのだが、この1点があるからこそ、『スパロボ』では一貫して、熱心な原作ファンを満足させるだけの、原作にできるだけ近い演出を追求し続けているのである。

この14年間に、さまざまなアプローチで「原作に近い演出」が試みられてきた。たとえばPSで発売された『新』では、従来のSDアレンジを捨て、完全リアル頭身でロボットを描くことにより、さらなる「アニメ的リアルさ」を目指していた。ただし悲しいかなハード性能の不足で、ロード時間の長さなどの欠点を抱えることになり、結果ファンからは駄作のらく印を押されがちではあったが。

では、本作『GC』での試みは何だったのか。それは「ポリゴンによるフル3DCG」である。かつて『α』がDCに移植された際に同様のアレンジを加えられたことはあるが、今回はそれに続き2回目ということになる。この手法は必然的にハードの処理速度との戦いになるが、GCというハードの特性か、はたまた他ハードよりひと回り小型のディスクのおかげか、読み込み速度の面ではかなり快適だ（その分戦闘マップが2D見下ろし型に退化しているが）。

問題なのは、一部のユニットの戦闘アニメーションが省かれてしまっている点である。前述のとおり、このシリーズの命のひとつは原作に限りなく近づけたグラフィックにある。つまり、たとえ「敵に近づいてパンチ」というようなありふれた場面においても、これまで各ユニットごとにまったく異なるモーションを用意するようなこだわりがあったのだ。

しかし本作では、たとえばテキサスマックがハイパーライフルを使用すると、最初から手に持った状態からCGアニメが始まる、といった具合に、「何で原作のこの演出を再現しないんだよ！」と絶叫したくなるような場面が多々現出する。それでいてオリジナルロボットのモーションがかなり完成度の高いものになっていたりするので、妙な「えこひいき感」を覚えて冷めてしまうのである。ハード性能との兼ね合いもあるのだ

ろうが、ここはぜひとも全ロボ完全再現を目指してほしかった。

受け継いだ要素と新要素の問題点

次にシステム面を見ていこう。システムを進化させ続けるのはシリーズ作品として当たり前のことだ。しかし『スパロボ』が特異なのは、マルチプラットフォーム展開を志向しつつ、さらに各ハードでまったく別のシステムを、半ば実験的に行っている点である。それぞれ得られた新システムに関するノウハウを、また異なるハードのタイトルに注ぎ込み、シリーズ全体の完成度を高めていこうとしているのだ。



本当によく動く主役機の戦闘ムービー。この愛情と手間をあのユニットに……というのはわがまま？

その中においても、GB、GBAで得られるノウハウはかなり特殊なものとなる。携帯ゲーム機ならではの手軽さを阻害しない快適なセーブシステムはもとより、ちょっとした詰め将棋的な、いわば知恵の輪を手元でいじくり回すような感覚のゲームデザインの『スパロボ』が生まれていった。

本作で主に導入されているのは、この携帯機向けシステムである。ほぼすべての敵ユニットに援護能力が用意されているがゆえのパズル的攻略感覚、スーパー系とリアル系の能力差を若干少なくしたバランスなど、GBAで発売された『D』辺りの空気をほうふつとさせはしないだろうか。「初心者向けのとっつきやすい内容」を志向した本作としては、携帯ゲーム機という「手軽さ」を最重視したシステムは、まさにうってつけだったのかもしれない。ただ、据え置きハードであるGCでそれをやる意味が必ずしもあったかどうかは評価が分かれるだろう。せっかくの初参入ハードなのだから、『α』の小隊システム並みの斬新なものを用意してほしかったという気持ちもある。

一方、本作で初の新機軸にして最大の目玉となっている「部位別ダメージ」とそれに伴う「ユニット捕獲」だが、これには正直疑問符をつけざるをえない。捕獲しても実質的に運用可能なのはモビルスーツ系くらいで、それほど強力なユニットを入手できるわけでもない。ならば各パーツを破壊して捕獲する手間を取らずにさっさと撃墜してしまおう、というふうになりがちなのだ。そもそも「敵味方関係なくバリエーション豊かなユニットを運用可能」という点での魅力を味わいたければ、素直に『Gジェネレーション』シリーズをやればいいのではないかと思ってしまう。スパロボの魅力は、オンリーワンのキャラがおなじみのメカに搭乗して活躍するところにあるのではないかと思うのだが……。

以上、何やら否定的な意見をつらつらと述べてしまったが、実はゲームとしてのデキそのものは決して悪くはない。基本的に難易度は低めなものの、プレイヤーの採る戦術次第でその幅が大きく振幅する絶妙なバランス調整などは、さすがシリーズ14年目の円熟味、とうならされる。

ただ、マルチプラットフォーム戦略を採って以来の命題、すなわち「他機種で出す場合は思い切った実験を」という方針にこだわるあまりに、従来の『スパロボ』らしさが損なわれてしまったような気がしてならないのである。完全に守旧的であれ、とは言わないが、根幹の部分まで揺るがすような実験は、次回作以降を見据えた場合あまり意味がないように思える。求められているのは、実験のための実験ではないのだ。

関連作品

スーパーロボット大戦 Scramble Commander

ジ リアルタイムシミュレーション
メ バンプレスト 機PS2
¥8,190円(5%税込) 発03年11月6日

リアル頭身のフル3DCGキャラによるリアルタイムSLG、という、従来の『スパロボ』から大幅に逸脱した壮大なる実験作。あまりに新機軸を追求しすぎたのか、以降の作品に受け継がれた要素はほぼ皆無の、まさに文字通りの外伝的作品と言える。

『テイルズ オブ リバース』

大きく変更された戦闘システムはユーザーに受け入れられたのか？

根強いファンを持ちながらも低迷を続ける『テイルズ オブ』シリーズ。だが、最新作で深い霧の中に一条の光が見えた。

text by 原田一
プレイ時間：70時間

「戦闘のそう快感」をめぐる一進一退の攻防

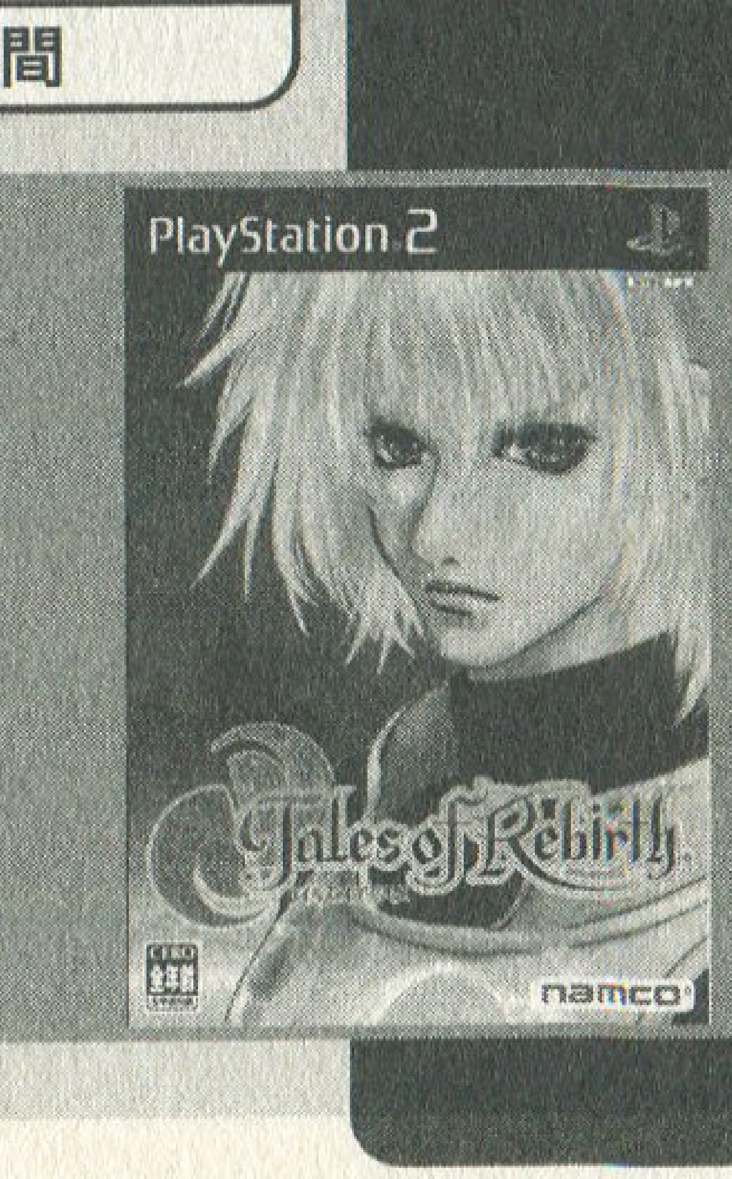
知をつかさどる「ヒューマ（人間）」と力をつかさどる「ガジュマ（獣人）」の2種族が存在する世界。長く続いた平和は王の死とともに崩れ去り、各地で異変が続発する。時同じくして、本来人間に備わっていなかった「フォルス」と呼ばれる超常能力が発現する者が現れたが、それを制御できない者も多かった。主人公ヴェイグもそのひとりで、力を暴走させ、幼なじみのクレアを氷塊に閉じ込めてしまう。それから1年。彼の前に奇妙な二人組が現れたことをきっかけに、ヒューマとガジュマを巻き込む大事件が発生し……。

『テイルズ オブ リバース』（以下『R』）は、95年12月にSFCで発売された『テイルズ オブ ファンタジア』（以下『P』）から続く『テイルズ オブ』シリーズの6作目にあたる。『P』は発売時期の関係から、販売数はそれほど伸びなかったものの、戦闘にACG要素を取り込み、ボタンを連打することで強力な連続技を繰り出せる「リアルモーションバトルシステム＝RMBS」と、ドラマチックなシナリオで多くのプレイヤーを魅了。一躍、RPGファンの心にその名を刻みつけた。

だが、第2作『テイルズ オブ デスティニー』では戦闘システムの改良で連続技が出しにくくなってしまい、前作にあったそう快感が消えて評価は一転下落。このマイナスは第3作『テイルズ オブ エターニア』（以下『E』）が『P』の路線に立ち返り、特殊な技を覚えていない状態でも連続攻撃ができるようにするなどして、ある程度まで回復させた。ところが続く『テイルズ オブ デスティニー2』（以下『D2』）では、改良が裏目に出て、またまた評価がダウン。『D2』では、単純に物理攻撃だけを出していると、命中率や攻撃力が下がっていく、というちょっと変わった工夫が取られたのだが、魔法にはこの制限がなく、おまけに威力が大きかったため、通常攻撃が不要な印象を受け、結果的に『E』で取り戻したそう快感を再度喪失してしまった。

それでも、根強いファンに支えられ、シリーズは続いた。

第5作『テイルズ オブ シンフォニア』（以下『S』）では、従来2Dだった戦闘フィールドがクォータービューに変更された。が、これは見た目の違いを与えただけで、キャラクターたちは敵と自分を結ぶライン上を移動することしかできず、問題が続出した。たとえば、配置上で奥にいる敵を攻撃対象に選び、その敵に攻撃を加えることができるのだが、その後、敵に挟まれてしまい、集中攻撃を受けてしまうのだ。キャラクター



ジ 君が生まれ変わるRPG
メ ナムコ
機 PS2
¥7,140円（5%税込）
発 04年12月16日

がライン上を直線的に動くだけなので、敵の背後に回り込むなどの行動も不可能だった。

連綿とシリーズを重ねながら、なかなか初代に匹敵する評価を勝ち得ないであえぐ『テイルズ オブ』シリーズ。『R』はその悪しき流れを断ち切ることができたのだろうか。

戦略性を向上させた新たな戦闘システム

『R』では『S』であったラインの概念が発展している。戦闘フィールドが3ライン制になり、キャラクターが自分のいるライン以外にも入れるようになったため、敵の背後に回り込んだり、強力な術を詠唱している後方の敵を優先的に攻撃することができるようになったのだ。

次に「ラッシュゲージ」と「フォルスゲージ」というゲージが追加されたことが挙げられる。

前者はキャラクターの精神状態を表し、これが高いと攻撃力が上がり、「奥義」と呼ばれる強力な技が使えるようになる。反対に低い場合は防御力が上がり、敵を撃破したときなどに起こるHPの回復量が増えていく。高低いずれの場合でもメリットがあるうえ、戦闘中にプレイヤーの意志でかなり自由に上げ下げできるので、戦術の幅が広くなったのだ。

一方後者は、主に術と技にかかわるゲージになっている。『R』では、このゲージがいっぱいのときに、術や技が強化され、奥義などの上位技が繰り出せる。TPなどのポイントによらなくなったので、戦闘が多発してもポイントの消耗が激しく息切れするということはない。強い攻撃をどんどん繰り出せるという意味で、これも無視できない改良と言えるだろう。

また見逃せないのが、今までは獲得条件があいまいだった戦闘評価システムの基準がはっきりわかるようになったことだ。

戦闘終了時には、戦闘での戦い方によって「GRADE」と呼ばれるポイントが得られる。これをためると、ゲームクリア後にボーナスを得ることができるのだ（2周目のプレイ時に、修得した技や知識を継承したり、獲得経験値が増えるなどの特典を得られる）。ただし、同じ敵グループを同一の条件で倒してもGRADEは得られないので、多くのポイントを集めようと思ったら、戦闘方法を考えながら戦っていく必要がある。

こうした改良はおおむね効果を発揮し、『R』の戦闘を深みのある優れたものに変えることに成功した。ただし、複雑さを招き、難易度を引き上げてしまったのも事実で、たとえばフォルスゲージを採用したことでそう快感は増したが、HPを即座に回復させる方法がアイテムのみとなってしまっている。また、こちらが後衛を直接攻撃できるようになったと同時に、敵もこちらの後衛を攻撃できるようになっており、回復手段が少ないことと相まって、意外な危機に陥ってしまうことがあるのだ。

とはいえシステムが『S』から進化しているのは間違いなく、その意味で久々にシリーズに良作が誕生した、と言えるだろう。

ただシナリオに関しては、今回も残念ながらぱっとしなかった。話の運びが強引なうえ、主人公の幼なじみを誘拐した女王の動機など、ちょっと無理な設定が多々あり、正直ついていくのがつらい。次回は戦闘だけでなく、シナリオの面でも『P』に匹敵する良作となることを望みたい。



2人がかりで繰り出すトドメの攻撃「秘奥義」などをはじめ、戦闘の演出も全般にハデになっている

関連作品

『スターオーシャン3 ディレクターズカット』

ジRPG メスクウェア・エニックス
機PS2
¥7,140円（5%税込） 発04年1月22日

大宇宙を股にかけ、圧倒的なスケールで描く人気RPGシリーズ第3作のリメイク版。『テイルズ オブ』シリーズ同様、戦闘シーンがリアルタイムでアクション性が強い。こちらは戦闘フィールド内を自由に駆け回ることができるのでさらにアクションフルだ。

幕末恋華・新選組

新選組に女性が入隊!? 史実と虚構のうまいバランス

女性向け恋愛ゲーム、通称"乙女ゲー"。新選組を題材にした本作は、ゲーム性よりも軽やかさを生かしたタイトルだ。

　昨年12月22日、年末商戦の陰で、ひそかに熱い戦いが繰り広げられていた。コーエーの『遙かなる時空の中で3』と、D3・パブリッシャー（以下D3）の『幕末恋華・新選組』。2本の歴史もの乙女ゲーが同日発売されたのだ（一部のファンは非常に迷ったとか）。

　振り返ると昨年は、乙女ゲーが盛り上がりを見せた年だった。夏にはカプコンから新規タイトル『フルハウスキス』がリリースされ、コナミがPS2で『マイネリーベ』をリメイク。老舗のコーエーもネオロマンスシリーズ10周年を迎えて、動きを活発化させる。そして年末の2本の対決は、昨年1年を象徴する新旧二大勢力のぶつかり合い……。と盛り上がっても、男性読者にはわからないかもしれない。説明すると、コーエーは『アンジェリーク』（94年、SFC）でネオロマンスシリーズを立ち上げた老舗中の老舗。ゼロから女性向けというジャンルを作ったパイオニアだ。その特徴は設定もシステムも凝っていること。恋愛要素をメインにしながらも、ゲーム性も追求し、完成度は高い。

　一方でこのところ乙女ゲーに力を入れているのがD3。SIMPLEや水着B級路線のイメージが強いが、昨年の6月から、本作を含め『放課後のラブビート』『召しませ浪漫茶房』など立て続けに4本の乙女ゲーを発売している。特に『浪漫茶房』は、03年の『きまぐれストロベリーカフェ』を発展させたシステムでファンから好評を得た。

　前置きが長くなったが、年末に発売された2タイトルのうち、ここではシリーズものではない『新選組』のほうを取り上げたい。といっても『遙かなる時空の中で3』も『2』までのシステムを刷新した意欲作。いずれどこかで紹介できればと思う。

軽い中にも切なさあり 好感の持てる新選組

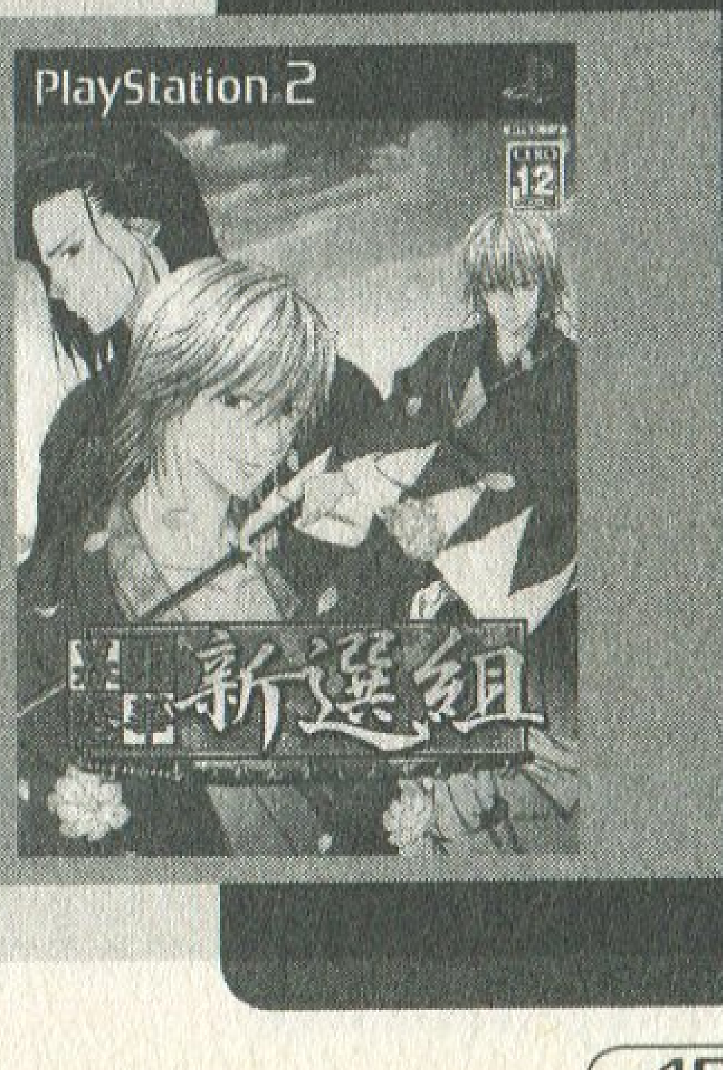
　本作は新選組を題材にした乙女ゲー。もともと新選組はメンバーのキャラが立っていて、女性に人気があるが、家庭用で乙女ゲーの題材になったのは初めてのことだ。

　──会津の町道場に生まれ、剣で身を立てることを決心した少女・桜庭鈴花は、松平容保の義姉、照姫の口添えで、壬生浪士組（後の新選組）の女性隊士になる。とはいえ、会津藩から押しつけられた格好の彼女は特例で「いつでも脱退可能」。初めのうちはお客さん扱いで隊士たちとも距離があるが、次第に打ち解け、仲間として認められていく。そして、時代の流れが倒幕に傾く中、隊士のひとりと関係を深めていくが……。

　男装というエクスキューズもなく、女性ながらに新選組へ入隊という少々おきて破りなスタートか

text by 卯月鮎

プレイ時間：20時間



ジAVG
メD3・パブリッシャー
機PS2
¥5,040円（5％税込）
発04年12月22日

ら始まる本作。だが、この後は史実に沿って、新選組の始まりから終焉までをなぞっていく。

システムは会話中の選択肢で親密度を上げていくシンプルなAVG。各章の頭の会話ターンでお目当ての隊士を選んで会話してから、その章のメインとなる歴史上の事件を体験する。ある程度章が進むと親密度が高い隊士にルートが分かれ、その隊士がかかわったイベントだけがクローズアップされる仕組みだ。恋愛対象は全部で10人。人物によって異なるが、それぞれのシナリオのプレイ時間はおおむね2〜4時間。1本道でさらりと遊べる。



既読＆強制スキップ、100ヵ所セーブ、アルバムモードと基本はそろっている。もう少しおまけがあれば……

本作のポイントは2つ。ひとつはキャラクター。軽薄で金髪の近藤勇、カラクリの発明が好きな山南敬助、なぜか酒を飲むと知的な論客になる原田左之助、オカマの山崎烝……。定番のキャラクター像から大胆にアレンジされた隊士もいて最初は驚くが、一貫性をもって描かれているので、読み進めるうちに、うまくなじんでくる。言葉遣いも「やぁ、待たせちゃってゴメンね」「マジで驚いたぜ」と現代的でかなり軽いが、それほど違和感もなく、逆に歴史ものの重さが取り払われている。これらはやりすぎると鼻につくが、本作ではちょうどいいさじ加減。フィクションとノンフィクションのバランスが絶妙だ。

もうひとつは、根っこは同じだが、史実をしっかりベースにしている点。小説などでも、派手な事件だけ扱ったり、コスプレ的に新選組を使うものもある中で、歴史的事実をきちんと描こうという姿勢に好感が持てる。新選組に詳しくないと、「大坂で力士と乱闘」、「突然、芹沢派の幹部が切腹」などのエピソードは、置いてきぼりを食うだろうが、そうしたところまで土台に入っているという安定感は大きい。

個別の恋愛ストーリーも、もう少しじっくりと描かれていればなお良かったが、その隊士の生きざまにまで踏み込んでいて、単にラブラブでは終わらない。グッとくる悲恋が多く、軽めの外観との落差が効いている。できればエンドは1つではなく、史実どおりのものと異なるもの、2種類ほしいところだったが。

イメージはノベル10冊分 ゲームのもうひとつの方向性

ここまでの評価は、いわゆるゲーム部分の評価というよりも、シナリオや作られた世界に対する評価だ。もし「ゲーム性は？」と問われれば厳しい採点になるだろう。分岐も少なく、こちらの働きかけが直接的に反映される作りではない。だが、本作を一種のライトノベルと考えるとピタリとくる。2〜3年かけて完結する10冊分が1本で楽しめるというイメージ。いかに気軽に読めて、それでいて心を強く揺さぶるか。焦点はそこに当てられる。だから逆に、本作がややこしく分岐し、パラメータ管理にてこずるようなら、持ち味の軽さは生きない。

ゲームは、イラストと文章が共に主役を張れる珍しいメディア。それは小説にもなければアニメやマンガにもない特性だ。もちろん、そこに音楽や音声も加わる。〝遊ぶ〟ことに過度に固執しなくても、表現の場としてこの利点をうまく活用できるのではないか。恋愛ものは他のメディアではごく一般的なジャンル。ゲームだけが異分子として扱われる時代は、終わりに近づいてほしいものだ。

関連作品

『遥かなる時空の中で3』

ジ AVG
メ コーエー 機 PS2
¥7,140円（5%税込） 発 04年12月22日

和風歴史ものの乙女ゲーシリーズ第3弾。時空を超える能力で、歴史を改変する「運命上書きシステム」など、恋愛部分以外のシステムも凝っている。今回の時代は源平がモチーフ。義経や弁慶も登場し、こちらはNHKの大河ドラマを先取りか。

To Heart 2

偉大な前作のテイストを引き継いだゆえの成功と問題点

名作の続編だがスタッフは一新。中身も1から作り上げたまったくの新作。前作のテイストはどのように引き継がれたのか。

text by 緒方カズキ

プレイ時間：40時間



ジ恋愛ADV
メアクアプラス
機PS 2
¥7,140円（5％税込）
発04年12月28日

ヒネリなしのギャルゲー

ど真ん中の剛速球。魅力的な女の子と仲良くなるだけのゲーム。『ＴｏＨｅａｒｔ２』（以下『ＴＨ２』）は、久しぶりに登場した、素直なギャルゲーだ。アンドロイドや魔法使い？　がいたりするが、舞台は普通の学園。そして、理想的過ぎてありえないが、もしかしたらあるのかも……と思わせる日常的な物語が、丁寧に、多彩なシチュエーションで描かれている。

　前作と同じく、実にスタンダードな大作ギャルゲーである。

　とんでもない数の妹がいたりする突飛な設定のゲームや、ＰＣ美少女ゲーム（18禁ゲーム）からの移植が大半となった家庭用ギャルゲー市場。元々マニア向けの市場が、さらにマニアックなシチュエーションを突き詰めるようになり、ゲームセンターの格闘ゲームやＳＴＧにも似た「マニアのためのゲームしかない」状態になりつつある。ヒット作が生まれなくなったのは、このような市場動向と無関係ではあるまい。だからこそ本作が、ギャルゲーでは久しぶりの10万本クラスの売上（『ときメモ』『サクラ大戦』シリーズ以来）を記録したことは賞賛に値する。

　ＴＶアニメと連動した告知展開など、周到に計算されていた面もあるが、これまでも散々グッズやメディア展開に泣かされた経験を持つコアユーザーが少なくないギャルゲー市場。派手な展開をされても、ベースとなっているゲームが良く出来ていると思えなければ、購入にはつながりにくい。

　ユーザーの厳しい目と縮小しつつある市場の中で、ただ「ギャルゲーの基本的な面白さ」のみを押し出して成功させた『ＴＨ２』。10万本という数は、ゲームを作る上で理想とすべき「初心者からマニアまでを満足させる」ことをかなり高いレベルで達成しているからこそではないか。さすがは美少女ゲームの老舗・アクアプラス（リーフ）の底力である。

また新しく作り出された「なんでもない日常」に拍手

　さまざまな点で前作のテイストを引き継いでいる『ＴＨ２』。だが、前述したように前作は目立つ特徴のあるゲームではない。それだけにギャルゲーの肝となるキャラクターを変更した本作では（原画も変わっている）、『ＴＨ』ではない、とユーザーに思われてしまう危険性もあった。しかし、だからといって前作の内容に変化をつけなければ安易だと思われてしまう。『ＴＨ』の世界には何が必要なのか、続編として違和感のないキャラクターとは何か。制作者はかなり苦労したと思う。

　その難しいテーマに上手く答え

ているのが、このみシナリオだ。学年が変わり、お互いが大人になっていく過程で主人公が彼女の新しい魅力に気づき、幼なじみから恋人へと変化していく……という、前作のあかりと同じ展開を見せるこのみシナリオ。あかりは、マルチと並んで『TH』人気を支えた存在で、「ちょっと不思議な物語」の代表がマルチなら、あかりは「日常的な物語」を代表するキャラクターだった。冒頭に述べたように日常を丁寧に描く本作にとって、最も大事なポジションといっても過言ではないだろう。なんてことのない、しかし女の子とこんな風に過ごせたら楽しい……と思わせる毎日の登校シーンはその象徴だ。当然ながら異なる性格を持つあかりとこのみ。その違いは、毎日のちょっとした描写を通して、少しずつ表現される。この地味な積み重ねがあってこそ、クリア後には『TH』の続編らしいゲームだな、と感じさせてくれるのだ。


エロかわいいシーンに萌えまくり。中でも愛佳は最狂レベル！（ぜひとも後日談をファンディスクで……）

萌えるシナリオの前にまずゲームであってほしい

しかしながら「幼なじみシナリオ」としてみたとき、続編としては、やや物足りなさも感じた。おおよそ、ヒロインとの秘密を共有することで密接になっていくギャルゲーのシナリオ。その秘密はプレイヤーにとっても秘密なのだから特に問題はない。だが、過去を共有している幼なじみの場合、制作者によって作られた主人公が知っている過去の秘密が、物語のカギとなることが多い。この部分をプレイヤーと、いかにシンクロさせるかがシナリオの成否に関わるのだが、このみの場合、せっかく彼女との日常は丁寧に描かれているのに、この秘密の部分がラスト付近で唐突に出てくるため、どうしてもハマりきれないのだ。また、もう1人の幼なじみ・環では主人公が「女が苦手」という性格になった理由が明かされるのだが、これもあっさりとした展開のため、正直、そんな程度なの？ と思ってしまった。

「女は苦手」という設定自体は面白く、それが生きているシナリオもある（愛佳や白百合姉妹）。だが、複数のシナリオライターで書かれたせいか、シナリオによって主人公の性格付けがややブレていると感じる面もあり、あまり有効ではなかったように思う。筆者にとっては、中盤までは萌えシーンを楽しめてもラスト付近で物足りなさを感じるシナリオが多かった本作。主人公の性格付けに要因があるような気がしてならない。

そしてもうひとつ、ゲームとして簡単すぎる点も気になった。目当てのヒロインだけを追いかけて、順当な選択肢を選びさえすれば、ほとんどのヒロインをクリアできる。別に何が何でもゲーム性を重視しろ、と言いたいのではない。だが、いくら優れた萌えシチュエーションでも、並べて見せるだけでは他メディアと大差はない。やはりゲームならば、攻略して難関を乗り越えてこそ、ご褒美としての萌えシーンを楽しむべきではないのか。前作においてあかりの人気が高かったのは難易度が高かったことも少なからず影響しているはず。そして本作での人気ナンバー1候補"委員長"愛佳シナリオが、やや難しいことも、決して無関係ではないはずだ。

全体としてのクオリティは素晴らしい。だが、次世代のギャルゲー界の柱となるには、もう一押しが足りなかったように思う。

関連作品

True Love Story Summer Days,and yet...

ジ恋愛SLG
メエンターブレイン 機PS 2
¥2,940円（5%税込） 発04年7月22日

元祖ギャルゲーシリーズの最新作。売上はイマイチだったが完成度は高い。見どころは『TH2』にも通じるエロかわいい萌えシーン（笑）。直接的に表現しないことで、かえってエッチになってしまう演出の数々はギャルゲーマーならば必見である。

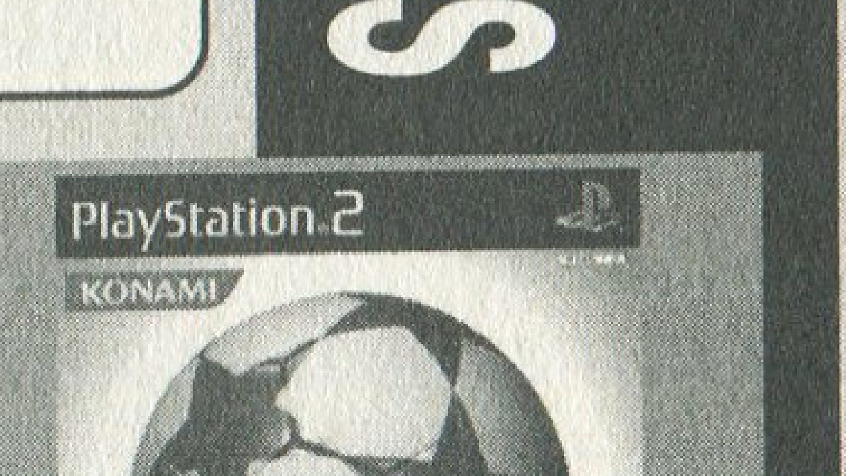
EUROPEAN CLUB SOCCER Winning Eleven Tactics

監督業にリセットはいらない 試合よりもシステム面での見直しを！

サッカーゲームの雄・コナミが前作の失敗（？）を踏まえて送り出してきた本作。だが、まだまだのびしろはあるはずだ。

text by 編集部遠藤

プレイ時間：60時間



ジSLG
メコナミ
機PS 2
¥7,329円（5%税込）
発04年12月9日

コナミはサッカーSLGをも支配するのか

現在の『Winning Eleven』（以下『WE』）シリーズを代表とする本格派サッカーゲームは、非常に複雑な操作を要求される。昔のカクカクした動きと違って、非常に滑らかに動くうえに、人の体の構造、つまり重心移動なども再現されているからだ。

もちろん難易度を下げれば、敵がめったに近づいてこないなどの配慮があるので、十分にプレイすることは可能だが、それでも昔のようにシンプルに楽しめることは皆無になったと思う。

一方、本格派サッカーSLGといえば96年に発売された『Jリーグプロサッカークラブをつくろう！』（以下『サカつく』）になるだろう。セガがSSで生み出した、当時は知る人ぞ知る名作（になるのは『2』から）であった。ちなみにJリーグが発足されたのは93年。ちょうど熱も冷めてきた頃の発売であったため、当時の人気は今ひとつだったものの、その後は順調に成長を遂げ、サッカーSLGとして不動の地位を築き上げた。

それに対抗したわけではないだろうが、コナミも『WE』をうまく利用したサッカーSLG『Jリーグ・ウイニングイレブンタクティクス』（以下『Jタク』）を03年に生み出した。とはいえ、『サカつく』がある中、同じJリーグを題材にしたのがまずかったのか、それほど売れたわけではなかったと思う。

このままコナミはサッカーSLGから手を引くのかな、と考えていた頃に発表されたのが、今回紹介する『Jタク』の続編『EUROPEAN CLUB SOCCER Winning Eleven Tactics』（以下『EWE』）である。

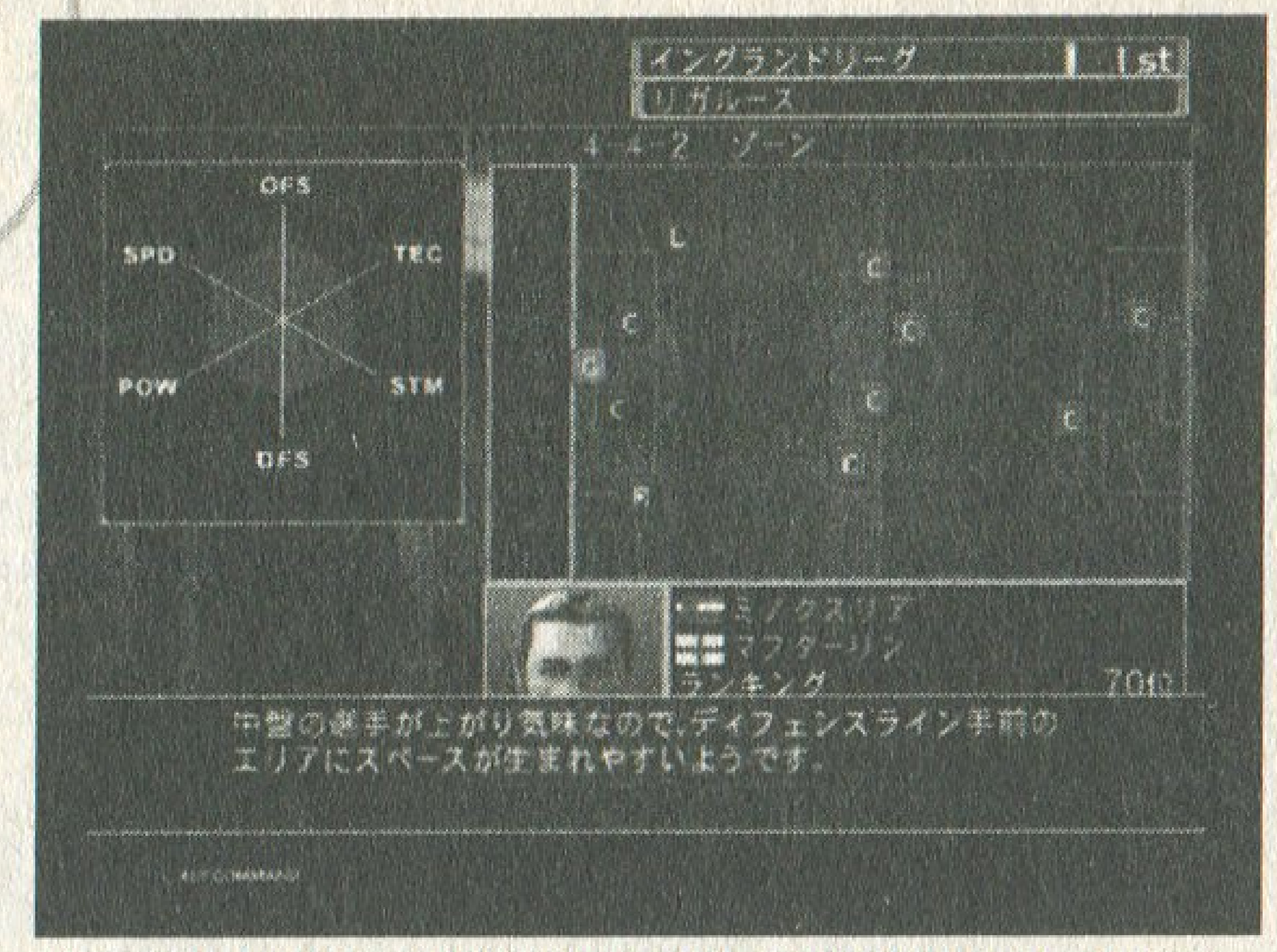
ただし、続編とは言っても『Jタク』との違いは多い。基本はほとんど変わらないが、まず舞台が「日本」ではなく「欧州」に移った。国ではなく、地域に拡大したため、チーム数は飛躍的に増大。いきなりすべてのチームを指揮することができないよう、「名声値」というパラメータが加えられた。これは読んで字のごとし、試合に勝てば増えて、負ければ減るものである。大・中クラブを率いるにはある程度の名声値を必要とするため、最初は弱小クラブを率いることとなる。

あとは、前作が試合などで獲得した資金を元に選手の年棒や移籍金などを勝手に調整していたのが、今回は年ごとに決められた予算の中でやり繰りしていくことになった点だろうか。もちろん良い順位でシーズンを終えれば予算は増えるし、逆に悪ければ減らされる（解任させられる）。この点は少しシビアになった部分だろう。

ちなみにゲーム内容を先ほど

「基本」のひと言で片付けてしまったが、「監督をすること」がこれにあたる。『サカつく』は、街の発展やスポンサーの獲得なども含めて、トータルでクラブを管理していたが、『EWE』は完全な監督業に特化しているのである。つまり、「試合のメンバーと戦術の決定」「選手の移籍・獲得」「選手とのコミュニケーション」のみをプレイヤーが行うということだ。

試合そのものは『WE』のオートモードだが、グラフィックもしっかりしているし、試合そのものを見ているのはあまり苦痛にならない。いざとなれば2～5倍速試合への変更が瞬時に行えるので、手早く名声値をためたい方にはお薦めだ。



試合前には相手の戦術や弱点などが説明されるので、初心者でも徐々に理解していくことが可能

シビアであるべき部分とするべきではない部分

『サカつく』も含めたすべてのサッカーSLGに言えることだが、選手の年棒という問題が出てくる。これはゲームそのものよりも頭を悩まされることが多い。しかも『EWE』は決められた予算がある故に、たとえば「25億の人事予算で24億使用済」の場合、誰かが不満をぶつけてきて、1億5千万のアップを望んでいたとしても、それは予算をオーバーするので要求ははねのけるしかない。さらに厄介なのは『サカつく』のように不満を持つ選手からの苦情を一気に解消することができる3択、つまり救済措置がない点だ。2択はあるので、不満を多少は軽減できるものの、すぐに爆発する。どうしても必要な選手であれば、他の選手を解雇して、予算を増やすしかないのだ。もちろん、これには身の丈にあった選手を集めろという意味が込められているのかもしれないが、生え抜きで育ててきているはずの選手にも多額の年棒を要求されてクラブが苦しめられるのは、どうにも見ていてつらいものがある。去年のプロ野球界を引き合いに出すわけではないが、もう少しクラブへの愛着という部分にフォーカスがされてもよいのでは、と考えられる点だ。

試合に関しては特に不満点はなかった。時に選手の挙動がおかしくなるものの、これはAIの関係上、仕方がないと割り切るしかない。ただし、シュートにGKが反応して飛んだあとに、それがDFに当たってこぼれ球を詰められるシーンは何度見ても泣きたくなるが……。

『サカつく』のように、強いチームになれば必ず勝つように作られてはおらず、10－0のような現実的にはほとんどあり得ない結果がないのも個人的には評価したい。サッカーには絶対がなく、どんなに強い選手を集めても、ちゃんと組織として成り立ってなければ勝つことはできない。もちろん強くて勝てないのは気分が良いものではないが、本来「監督」とはそういうものだ。勝つために何が？　誰が？　を考えるのが『EWE』のゲーム性なのだと思う。

ただし、選手も組織もしっかりしていても理不尽に負けることもある。そんなときにリセットを押したくなるのが人間のさがなのだが、この点に関しては同社の『パワプロ』シリーズにあるサクセスモードのように、リセットしたら何らかのペナルティがあってもよかったと思う。勝てるときは勝てるし、負けるときは負ける、そんなサッカーとして当たり前のことを素直に納得させることができて、初めて『EWE』は完成の域に近づくのではないだろうか。

関連作品

Jリーグ・ウイニングイレブンタクティクス

ジSLG
メコナミ　機PS２
¥7,329円(5%税込)　発03年12月11日

本当は『EWE』よりもこちらをお薦めしたい。予算や名声値を気にしなくてもよく、お手軽に楽しめるという点ももちろんあるが、Jリーグが盛り上がってな……ではなくて、自国の選手をまず覚えてもらいたいので。

ヨッシーの万有引力

『まわるメイドインワリオ』のシステムを巧みに利用したACG。気づくとプレイしている、不思議な魅力を持った一本。

text by 脳みそホエホエ

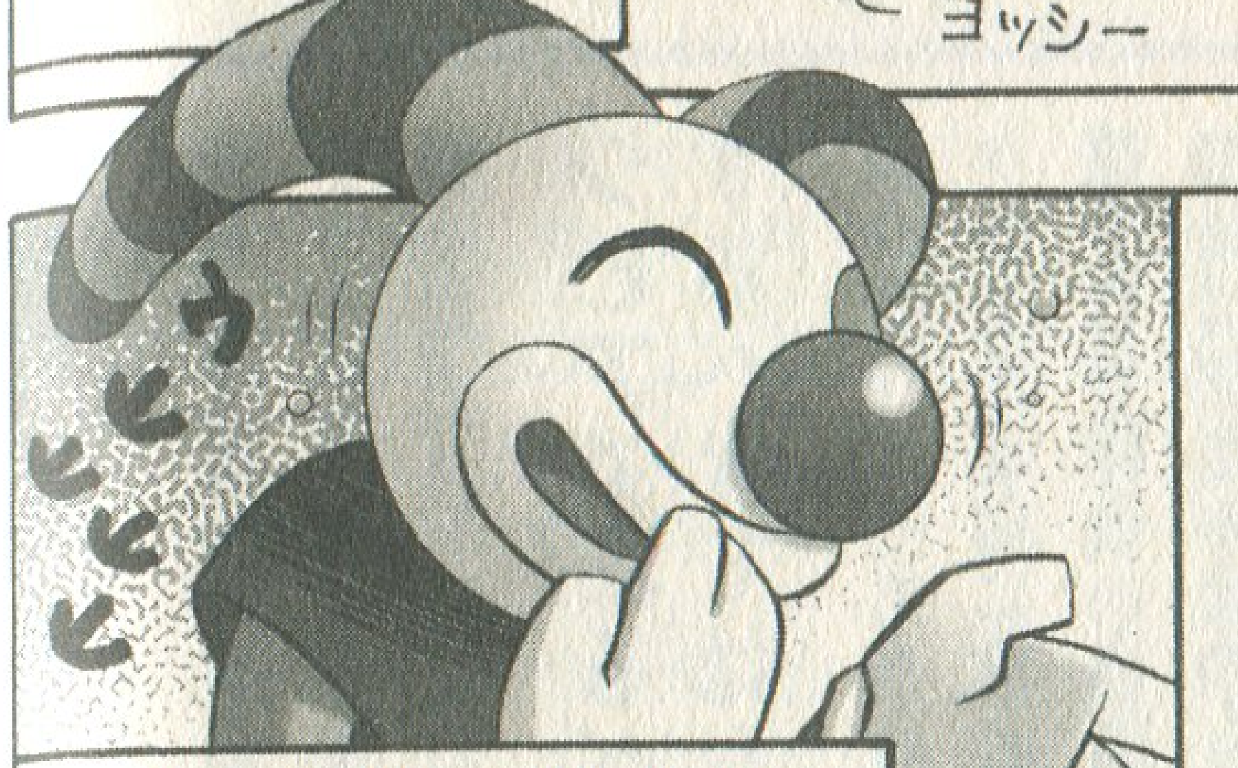
プレイ時間:9時間

ジ かたむけアクション
メ 任天堂 機 GBA
¥4,800円(5%税込) 発 04年12月9日

12月発売の新型ゲーム機 NDSとPSPを両方買って さぁー、どっちの携帯ゲームがきても大丈夫ですよと待ち構えていた 今回のゲームは任天堂から発売の GBA用アクションゲーム **『ヨッシーの万有引力』**です(苦笑)



このゲーム、他のアクションゲームとはひと味違うのは、**カートリッジに付いている動きセンサーを使ったゲーム**だというところ。パッと触ったときの感じは『マリオvs.ドンキーコング』のようなアクションパズルっぽさがありました。

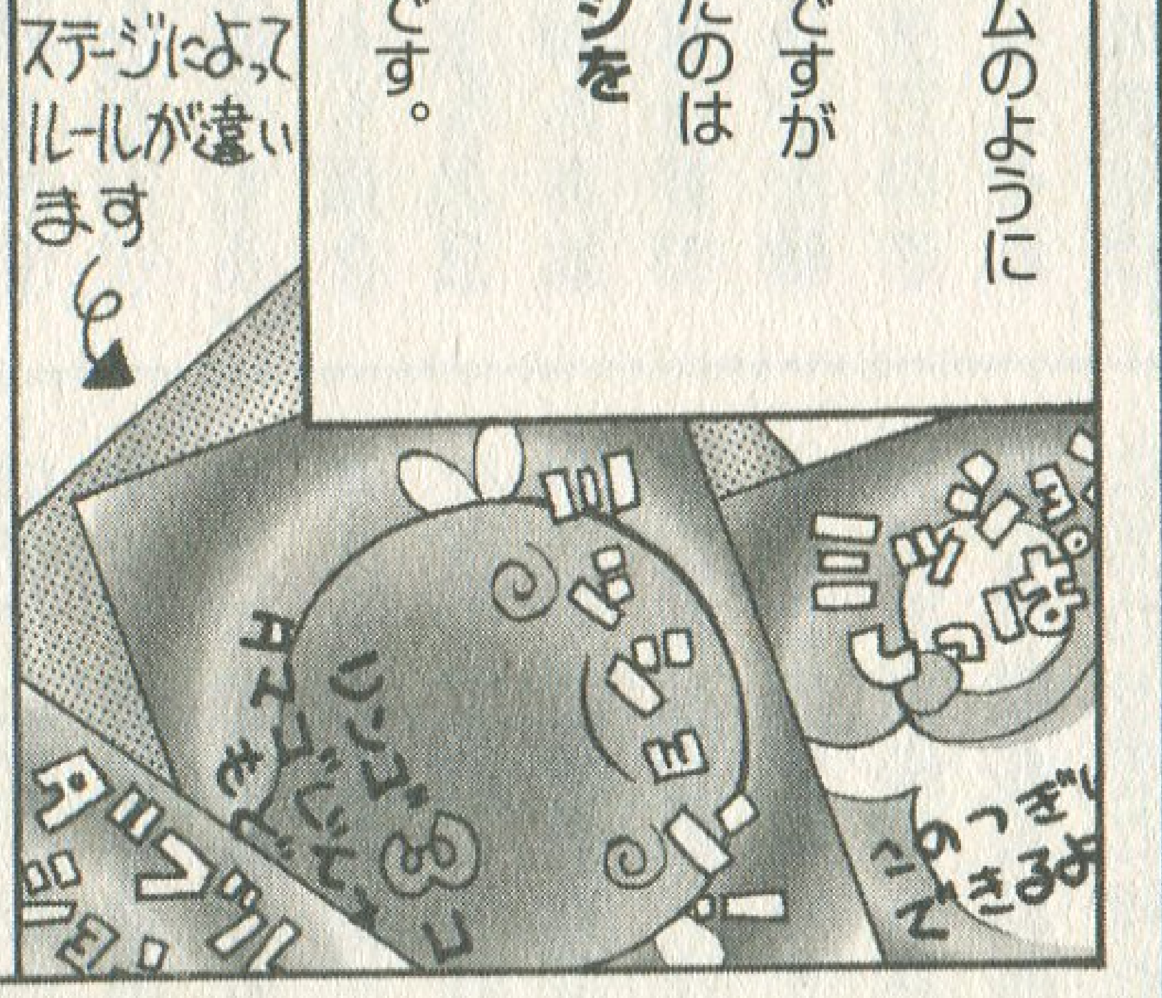


メインとなるターゲット層というのは やはり子どもたちだと思うんですよ。

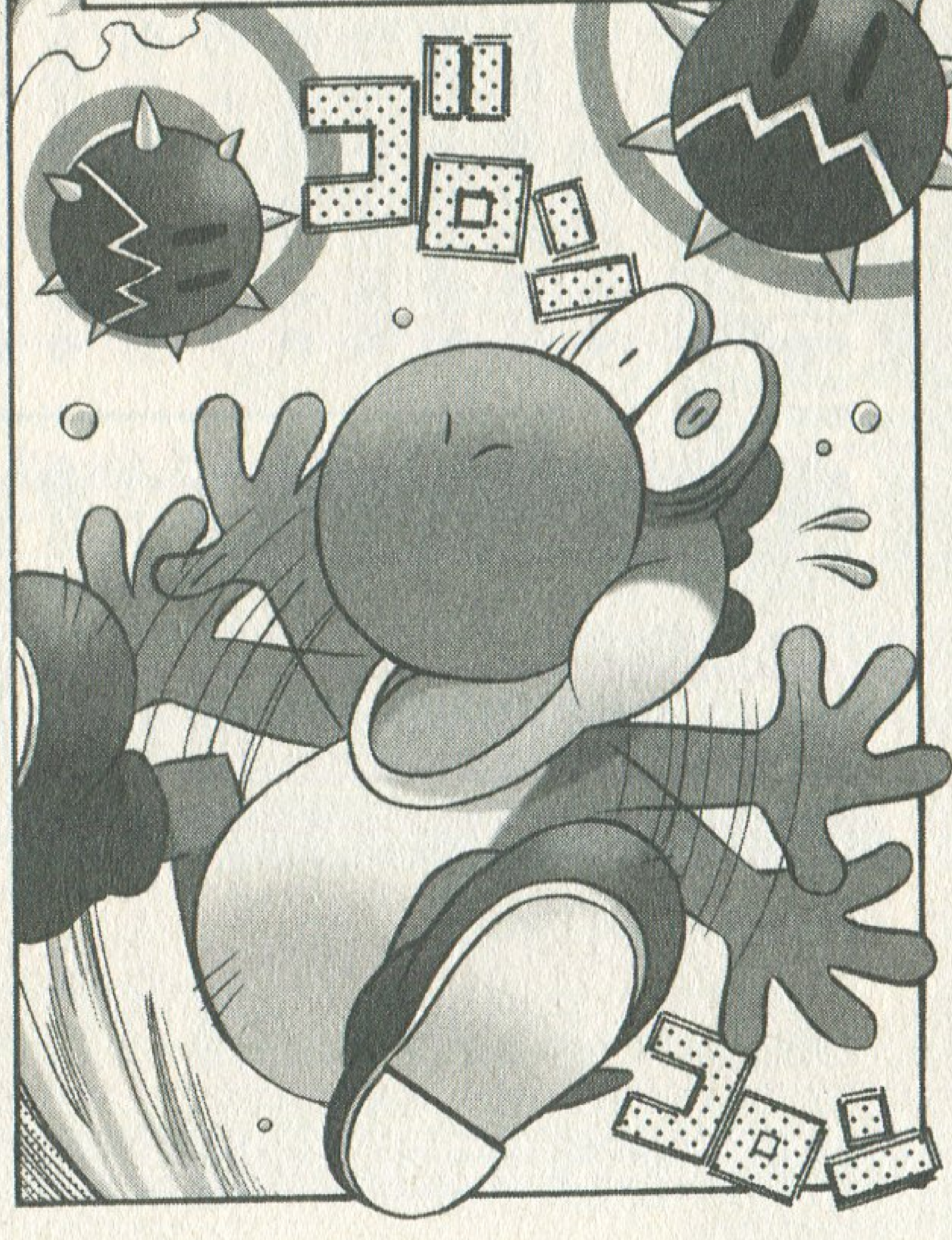
基本となる操作は十字キーと Aボタンのジャンプと Bボタンの舌をのばすだけ 複雑なアクション(コマンド)はありません。

個人的には少々物足りないのですが 画面を傾けることによって ゲーム内の反応が、程よいゲーム性(難易度)と新鮮味を醸し出していて **シンプルだけど面白い**と思わせることのできる **任天堂のセンスの良さ**が感じられました。

ゲーム自体はパズルゲームのように ひとつの面がとても短く 多くのステージがあるのですが 一番上手いなぁ、と思ったのは **必ずしもすべてのステージをクリアしなくてもよい** 作りになっているところです。



この手のゲームは 同じ場所で詰まり出すと 2度とやらなくなってしまう パターンになりがちですが このソフトの場合は 失敗しても先に進み 最終的に一定のノルマのステージ数を クリアすれば次の章に行けるので 飽きっぽい脳ホエでも、**やる気が継続される**んですよね(笑)

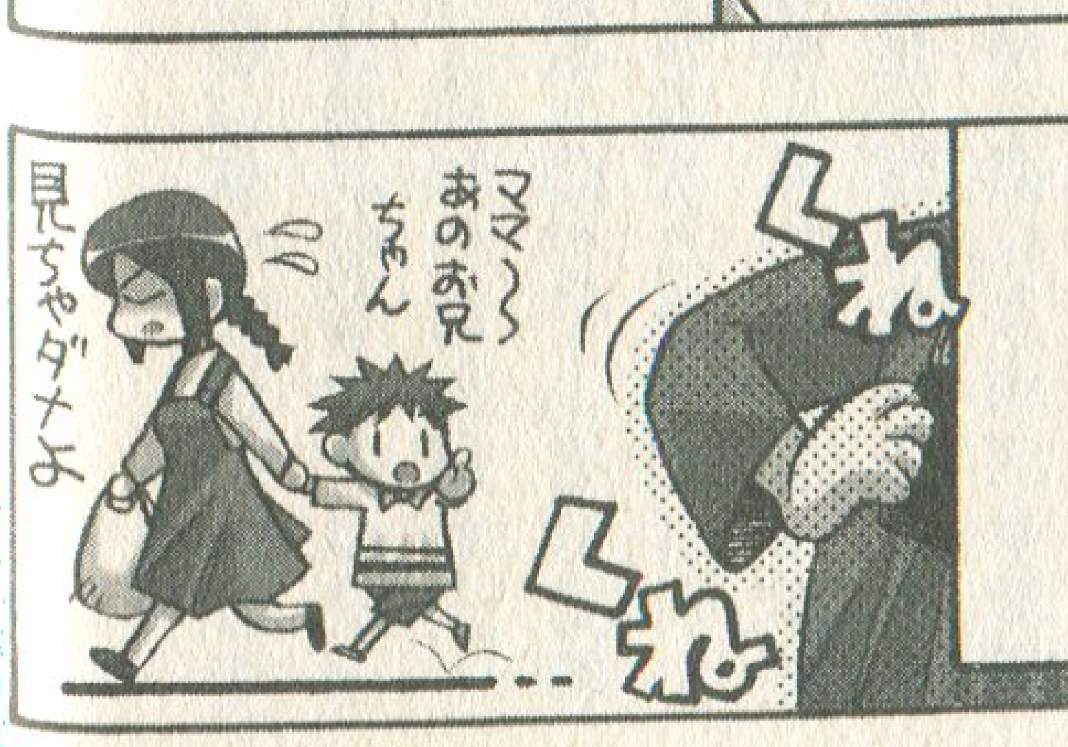


正直言って、僕あたりの 年齢くらいの人がやっても 時間を忘れて一日中 のめりこむようなタイプの ゲームではないと思うんですよね。



でも、ついつい電源を入れて 少し遊んじゃおうかなぁ という気にさせる 不思議な魅力があります。携帯ゲーム機の特性に ピッタリのゲームだと 思いました。

あっ、ひとつ問題がありました。外でやっていると **GBを左右に揺らすその姿がとてもまぬけで恥ずかしかった** ということでしょうか(笑)



ゲーセン通い歴25年にして元ゲーセン店長の筆者が、
ゲーセン業界のウラオモテへとアナタを誘う！

ただいま営業中

第01回 ゲーセンに来る人々

Written by 鴫原 盛之

ゲームセンター、通称「ゲーセン」にみなさんは遊びに行かれますか？　ゲームすなわち遊びを提供するお店ですから、子どもや一部のマニアと呼ばれる人たちだけを相手にした商売と思われる方もいるかもしれませんがさにあらず。ゲーセンは古今東西、老若男女を問わず、ありとあらゆる人々がやって来る場所なのです。

ゲーセンは地域の「社交場（コミュニティセンター）」

ふらっとゲーセンに立ち寄ったら、偶然そこで遊んでいる知り合いを発見したとか、ゲームを通じて新しい友人ができたという経験をした人も少なくないでしょう。ファミリー向けのお店であれば、親子ではもちろん、親同士でもゲームや井戸端会議をしながら交流を深めていることも今では珍しくありません。

実は商売をする立場からも、店がこのような身近な交流の場、すなわち「コミュニティ」として存在できるかどうかが大きなポイントなのです。現実問題として、一見さんを相手にするだけではなかなか食べていけないということもありますし、地域の社交場として定着すれば社会貢献を果たすことにもなり、かつての暗いイメージを払しょくすることにもつながるからです。

かく言う私も、家庭の都合や転勤で何度となく見知らぬ土地へと引っ越したことがありまして、行く先々のゲーセンでお世話になりっ放しなのです。住んでいる地域や学校・職場も違うのに、ゲームで遊んでいるうちにいつの間にか友達になっていた、という人がたくさんおります。

小学生の頃には、当時通っていた店の常連だった高校生（！）に仲良くしてもらい、ゲームのコツなどを教わったという貴重な経験も持っています。彼らのアドバイスを聞くために、雨の日も風の日も、そして所持金が０円の日でも、足しげくゲーセンへと出かけたものでした。

年齢・性別や学校、職場の枠を越えて、あらゆる人たちと交流ができるゲーセン。今どきとても貴重な存在だとは思いませんか？

イラスト：まり



コリャたまらん！ ゲーセン泣かせな困った人々

面白いことに（？）、ゲーセンにはゲーム以外の目的でやって来る人もいろいろと存在します。

たとえば、小銭が足りなくなったから両替をさせてくれと頼み込んでくる近隣の商店主。「業務両替お断り」と両替機に書いてあるにもかかわらず、ちゃっかりと利用する人もいたりするので困ったものです。

ゲーセン店員は毎日のように銀行へ両替に行き、ズッシリ重たい百円玉の束を運んでくるという重要な仕事があります。大きな店だと百円玉だけで百万円を越える額を扱うことも珍しくありません。たかだか１枚4.6グラムのコインでも、百万円分なら合計なんと46キログラム。この重たい仕事をする人の立場にも少しはなってもらいたいですね……。

とあるお店で、シール機内で撮影のポーズをとっている女の子のグループに声をかけている不審なオジサンを発見。これはマズイ予感がするぞ、と慌てて飛んでいったら、このオジサンの正体は市の補導員でした。

子どもに声をかけるのは別に構わないのですが、せめてプリントが終わるまでは待ってあげてほしいものです。遊んでいるところを邪魔して子どもに不快感を与えてしまっては、逆に大人への反抗心を増長させるだけのようにも思うのですが……。子どもが相手とはいえ、ちょっとぐらいは気を使ってあげられる補導員であってほしいものです。

一年365日、春夏秋冬、ありとあらゆる人々がやって来ては去っていくゲーセン。最近はごぶさたしている人も、まだ一度も行ったことがない人も、時間があればぜひ近所のお店に足を運んでみてください。

次号以降も、外でゲームをすることの楽しさや、店員時代に経験した面白いエピソードなどをみなさんにお伝えしていくことにしましょう。

それでは、またのご来店をお待ちしております。


2ページ
モウケタ
と、改めてごあいさつ 斎藤といいます ゲームの仕事にたずさわりアバウト10年プラス7年
あれはアシスタントのクマ
この連載も丸3年になりつつも読者のリアクション全く無しで自分的にもこの本での立ち位置が全く不明ですが
でもリニューアル
GAME BEAUTYMUSE EXPANSION
tomoharu Saito
リニューアル一回目ですが ど直球かつ最強キャラチュンリー
ちりーん
ツエー!?
そういやスト2も20周年って、もうそんななるかと思って
なんでカプコンはキャラの生まれ西暦設定にする
カプコンの設定見るとこの娘1968年生まれなんすよね
今年37才
けっこうおとしをめされてますね
ババア
そんな事云っちゃイカン
ジジイ
最初の出会いは会社帰りのゲーセンですね
老い
な…
なんだこのふといふとももの ひろいんのげーむはっ
そ…
他にもイロイロ。ヤンドーしたけどね
フーン
フットワーク中のアニメがムネん中でネコがってるようだ、とか
ボインダ
頭のドアノブがツボって奴も多かろう
ツカミテェ
10年以上ゲームキャラとして人気を保つのもスゲーけど この娘を超えるキャラが出ぬのはな…
つーか業界元気ねえしオレも元気ねえしネタねえし
オマエ!ニンキモネエヨ



ストリートファイターII
㋱カプコン　㋙格闘
稼働時期：91年～

大好評連載！

悪趣味ゲーム紀行

第六十便

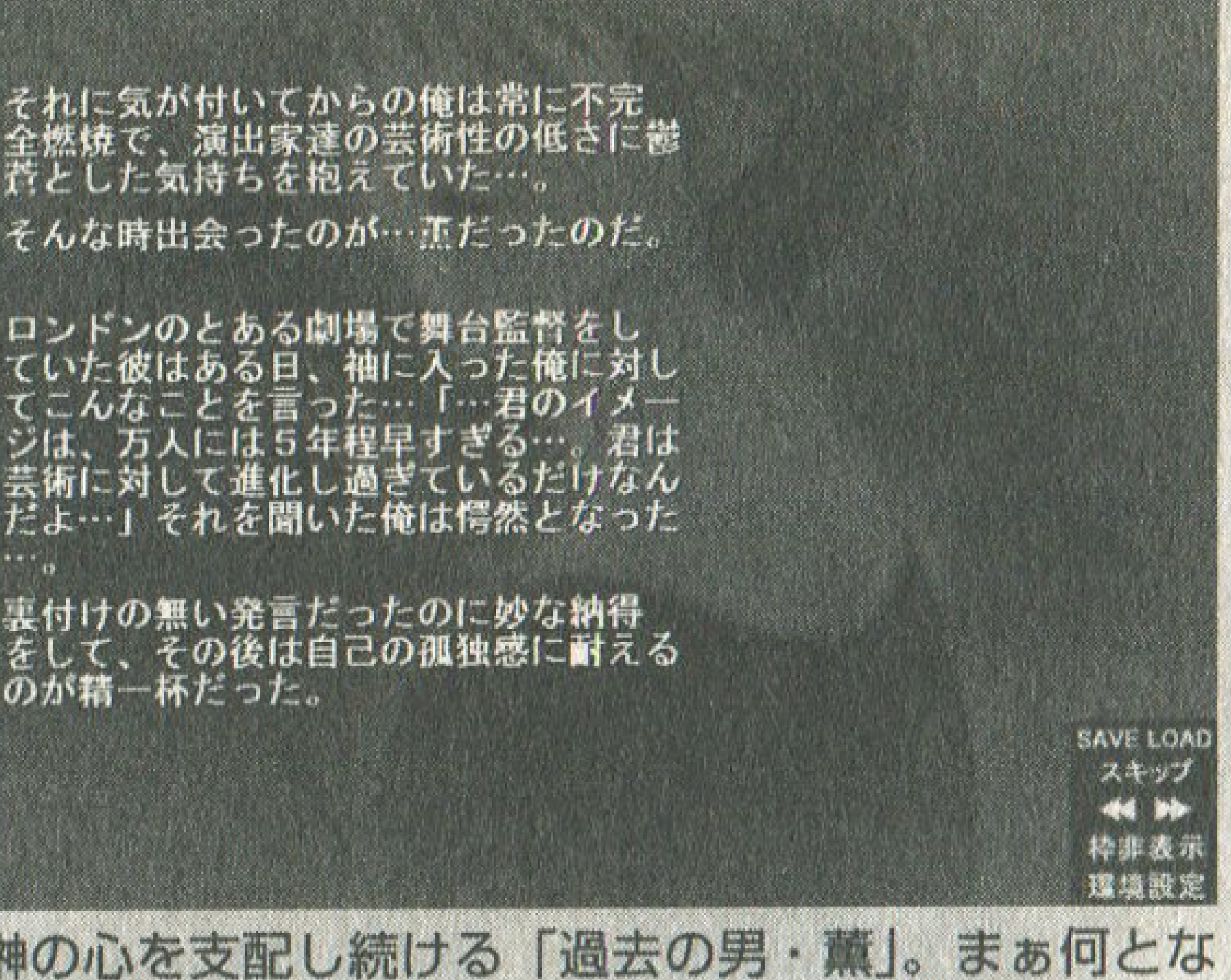
がっぷ獅子丸

『**NA-RA-KU**
～芸術的陵辱レッスン～』

ジ AVG
メ マリンハート
機 PC
¥ 7,140円（５％税込）
発 03年１月24日

最近ワタクシ歳を取ったせいか知りませんが、何かにつけヒトの言葉や作品に対して感動することが多くなった様な気がします。どんなあざとい映画でも簡単に感動するようになったし、ちょっとしたアイデアにも深く感心する事しきり。20代の頃は周りの奴ら全部がバカに見えたモンですが、最近他人から考えや知識を得ることに謙虚になったせいかもしれません。これはアレですかね。所謂**ボケの始まり**って奴でしょうか？ でも自分の知らない趣味嗜好に対しても積極的に理解しようって気にもなりますので、そんな僕もあまり詳しくない方向性の趣味に特化したゲーム、所謂**ボーイズ系**ですが、僕ら中年男から観るとソレだけでも凄まじい部分ありますけど、その道をもってしてもなお異彩を放つのが今回紹介する『**NA-RA-KU～芸術的陵辱レッスン～**』です。巨大企業スターシーズンカンパニー会長の依頼で世界の国賓を招くに相応しい新しい舞台を作り上げる話が、人呼んで「**芸術の鬼**」榊 漆人に舞込み、「連中の肥えた目から鱗を落として欲しいンだ。予算はわが社と国が共同で持つから、遠慮はいらんぞ」「**国が？……ケッ……**」と、舞台や演劇を理解しない糞野郎共にネチネチぶーたれつつも芸術性の高い**ボーイズ・ミュージカル・ショー**をぶち上げるコトになりました。「**日本に私の使える駒がいるンでしょうかね…**」そう、この鬼は余りにも芸術に対して誠実であろうとする為に、他人を顧みず再起不能にした役者、スタッフは数知れず。「**無能は罪です…**」そんな訳ではや半年。キャストも絞れ、稽古場ビルの準備も整いました。このビル、ダンス室、音楽練習場、大稽古場にその他録音室やシャワールームも完備でその上が宿泊施設という、まさに四六時中鬼のやりたい放題な、いわば**夢のボーイズ要塞**。そして演出家ではなく芸術総監督。舞台の成功を左右する「神」の別名。今、この時より、キャストとスタッフにとって俺の声は神の声となり俺の命令は絶対となる。**稽古場でタバコを吸いたいが為に火災報知器すら止めさせる事**も厭わないなか本読み開始！ 結構長い前置きでしたが、さあここからが楽しいゲームの始まりで、プレイヤーはこの「芸術の鬼」漆人となり、**鼻っ柱の強い小僧共をシメてゆく面白アドベンチャー**となるのでした。「ラスフォール様…、宰相閣下が呼んでおら**え**ます…」「レ」と「エ」が満足に喋れないアイドル滝川 翔の滑舌に、終いにゃ役を降ろすぞと注意するも「そんな事したら事務所が黙っていませんよ」と舐めた口を利くのでコノ能無しに深夜の「抜き稽古」決定！ 徹底的にシゴクも「いい加減にして下さい！ 全然解らな

いンですけど！」滝川の態度は俺をとてつもなく刺激するので強制指導！　助手の洋平に手を押さえろと命じ「俺の言う〝口を開く〟ってのは、こう云う事なンだよ!!」と**ズボンのファスナー下して**一物をこの糞餓鬼の口に捻じ込んで発音指導！「もっと呻け！　そして感じろ！　口を塞がれて行き場の無い声が鼻腔や頭蓋骨に共鳴しているのが解るだろ？　その声を余す所無く口の外へ出す！それが〝声立て〟という舞台の発音だ。いいな！」と口を開放。大粒の涙を溢すアイドルスターに「後お前に足りないのは**舌の動き**だな…。」



榊の心を支配し続ける「過去の男・薫」。まぁ何となくは思ってましたが暗い過去を持ってます

まだやるンすか！「…舐めてみろ。ラ行が言えないのは舌がしっかり使えてない証拠だ…。**俺のを舐めさせてやるから、しっかり舌を鍛えるンだな！**」なんでやねん！　執拗に舐めさせ、発音の薀蓄をたれながら奉仕させる鬼。その舌を使い遂にラとレを言わせて怒りの昇天！　舞台の厳しさを味あわせ、うつ伏せに横たわったアイドルスターを放置して稽古場を後に。一部始終この狂気に立ち会った助手の洋平くんに「俺はな、**舞台を舐めきっている奴が許せない**ンだよ。状況に甘んじて芸術を冒涜する奴が…」しかし鬼を尊敬する洋平君「**先生のなさる事は芸術の完成に必要な事**なンですよね。先生…お疲れ様でした…。」と、物分りのいいコメント。すると次の日、翔くんちゃんとレが言える様になってるじゃない！　こんな調子で今度は歌唱指導において音痴の歌舞伎役者涼巳が「**ラ〜。さん、はいっ…**」「**ラ〜…**」ラーと歌ってはいるものの**音はシだった**。すると容姿と演技には問題ないので歌を吹き替えにしろだとー？　俺に指図するとは良い度胸じゃねえか！

コイツも抜き稽古じゃあ！　2度とそんな口が利けねー様にマイクの用意だスタンドごと持って来い！　この甘ったれのズボンを引き下し剥き出しの尻に猛り狂った一物を叩き込み絶叫指導！「**あぁーーっ**」「**Gフラット…**」と絶叫に音階を合せてキーボードを鳴らす。「**さ、榊先生は絶対音感?!**」洋平君段々ミート君みたいになってきてるよ……。次は鍵盤で出された音で喘ぐことに挑戦！「**Eフラット**」「**あはぁっ…!**」今度は自分で喘ぎ声の高さに合せて鍵盤を打つ！「あぁーっ！」「ポローン…」そんな頑張りで鬼が大興奮！「**今、俺の手の中に芸術がある…！　歌えー！　俺のために!!**」「**アァアーっ!!**」この様に次々と若く美しい野郎ドモを芸術に跪かせ、プライドや羞恥心を破壊し常軌を逸した演技指導で俳優達を屈服させてゆき、最後は鬼の支配する芸術世界で扉を抜けて登り詰め、最後は舞台も大成功！　いや良かったですね。流石このゲームのシナリオに舞台演出の先生を起用しているだけあって、台詞の大半が芝居の薀蓄と**日本とはそういう国だ**みたいな体制批判なのが一寸したトリビアですし、コレ下手なお笑いよりセンスあるなーボーイズって面白いじゃないですか！



絵●安本豪"Ieye"

ゲームショップで 語れ場

語り手：メッセサンオー本店店長　金寿彦

テーマ12 05年への注文

目をそらし続けてきた部分に今度こそメスを

──今年はちらほらと次世代機の話も出てくるころですが、その前にこれまでのゲーム業界や昨年を振り返っての、「05年への注文」というテーマでお話しいただければと思います。

金店長（以下、**金**）：まず言えるのは、やっぱり僕たちは05年に期待をしている部分が大きいということ。ただ、その**想像を大きく裏切ってもらいたい**とも思っている、良い意味で。04年は任天堂とSCEの携帯ゲーム機が出たけど、結論としてはどっちもすごい勢いで売れている。多少PSPが品薄状態になってるけど、スタートダッシュという点ではNDSいったなぁ～、って。PSPはオフィシャルでは出ていないけど、不具合の問題とか結構騒がれているじゃないですか。ただ、これは**NDSにもあった**んだよ。液晶にムラがあるとか、ドット欠けとか。でも、任天堂はしっかりと誠意ある対応をした。僕は**すべてのものに動作不良はある**と思っている。ディスクを読み込まないとか音飛びするとかいろいろなものがね。昨年下期に発売された数タイトルにもあって、メーカーに確認したら調査中となっている。ただ中には7000番のPS2でも起きる現象もある。だから原因を突き止めるのはかなり難しいと思う。これだけいろいろな本体（型番）がある。型番にしたって僕たちは理解していても、ユーザーにとってはPS2だからね。言葉ひとつとっても業界とユーザーでは違うわけだから、もう少し消費者が理解できる環境を整えていかないと。

──型番見ているのなんて、業界の人間か、相当なコアユーザーくらいですからね。

金：新型くださいとか、薄いのくださいとか、その程度だよね。そういうユーザーを相手にしている以上、クレームは絶対になくならない。でも、**一番初めにメーカーにしろ当事者がきちっと対応すれば、それで済む問題**ではある。そこでちゃんと対応しないから、XBOXの傷問題みたいなことになるんだよ。あの時の秋葉原だって、結果としては「傷だったんですよね」で収まっているように見えるけど、当時はそうじゃなかった。○○は不買で、△△はそのまま何事もなかったように売っていた。ウチは症状の説明を行って、それでも良いという方に売ったんだよ。同じ秋葉原でも対応はバラバラだった。なぜかというとハードメーカーが来て、ちゃんと対応しないから。結果としてスタートダッシュがうまくきれなくて、いまだに低迷しているんだよ。お手本ってわけじゃないけど、ああいうことがあったのに、何で皆同じ過ちを繰り返すのかな、っていうのが成長しきれていないというか、臭いものにふたをしちゃう悪しき習慣なんだよね。**ハードはどんどん変わっていくけど、環境が何ひとつ変わってない**。05年は新ハードも出てきてさらに複雑になるんだから、この点はしっかりと保守できるような環境を整えてもらいたいよね。

──でも確かに不具合の対応は重要ですね。PSPがひどすぎたこともありますけど。

金：あとはなんて言うのかな、一品一品のゲームに対して、もう少し愛情を持ってもいいのかな、とも思う。結構**ゲームに対する愛着が薄くなってきている**な、と感じているよ。だいたい1ヵ月も経てばリピートも新品も来なくなってしまって、中古があふれている。わからないことはないけど、だからって半年後にすぐにベスト版を出すとか、そういう安易なことをするなよ、って。まだ動いているものまで、中古の数が多くなったからベストでいいだろとか、本来そういうものじゃないでしょ？　昔は何十万本以上売ったものとか、ベストにしてもforファミリーとか位置づけがはっきりしていた。

──何でこれがベストになるの？　ってものが

多くなりましたよね。

金：そろそろいいんじゃないですかとか、予定していた大作が延期になっちゃって、**入金がないのでベストで食いつなぎます**、とかね。そういう大人の事情をお客さまに見せるなよ、って。ほとんどそんな理由で今のベストは出ているからね。あとは『3』が出るのと同時に『2』をベスト化とかもあるけど、だったらその2ヵ月前とかに出して、『2』を遊んでもらってから『3』をやってもらうのが筋でしょ。同時に出して買うわけないじゃん。前の作品をやって終わってから、じゃあ『3』も出るしってなるわけでしょ。何でこんなことをするのかなって考えると、**広告に一気にふたつ載せられるからラッキー**とか言う。そんなことはユーザーは理解できないことだからね。せっかくの発売日なんだから、その日にしたことを理解してもらえるようなことをしていかなきゃ駄目だよ。



イラスト：しろ

――結局損をするのは自分たちですからね。あのメーカーはすぐにベスト版になるから待とう、ってなったら売れるものも売れなくなりますし。

金：確かに、一部のメーカーの作品は「急いでフルプライス版は買わない。どうせ半年待てばベストだろ」と思われちゃってるね。でも、フルプライスにするにも意味ってあるでしょ。ベストで売れればいいなら、全部2800円で売ればいいってなっちゃう。そうじゃないんだったら、**発売日や値段、ベストの意味ってことをもう一度考えてもらいたい。**今が良い時期だと思うし。こういった部分をなし崩しにして、次へ次へってやってきたから、ちょっとした問題が起きたときに同じ過ちを繰り返しちゃう。というか、お客さまをばかにしているよね。消費者をなめているとしか思えないことだらけだよ。企業のエゴしかない。

責任はユーザーではなく
メーカーが負うべきもの

――変な話ですけど、夢を見せつづけてほしい、っていう気持ちはありますよね。

金：確かに。現実ばかり見ていたら何もなくなっちゃうからね。どんどん沈んでいっちゃうよ。夢を与えてあげる、かなえてあげるのが理想なんだから。最後の総括として言うと、アドバルーンがぼんぼん上がるのも、大きな風呂敷が広がるのも僕は大賛成なのね。ほかにお金の使い方がいくらあったとしても、派手なタレントを起用してもいい。でも、誰かが下さなきゃいけないし、畳まなきゃいけない。それが誰なのかってことを考えてもらいたい。今までは**消費者に責任を負わせるのが多かった**からね。**お金出して責任まで買ってる**んだよ。責任まで買いたい人はいないでしょ。それを本体の型番調べて店に行かなきゃいけないとか、そんなばかな話があるかよ、って。**末端に責任を取らせてばかりじゃなくて、上のほうであらかじめ対応できる問題は対応してほしい**よ。そういった部分はなし崩しのくせに、次世代機は絵が、音がすごいとか言うけど、そうじゃねえだろ、って。そっちももちろん重要だけど、今ある問題もどうにかしてくれ、っていうのが僕が言いたいこと。できないことをできるようにしろって言うわけじゃなくて、できることをちゃんとやってくれ、って言ってるだけ。**できることすらやってないのが今の状況**だから、05年ではまずやって、さらに良くしていくための環境づくりをしていってもらいたい。

（1月某日都内にて）

中華的ゲームライフ

text by 山谷剛史

中国ではゲームにどっぷり漬かるなら、家庭用ゲーム機やゲーセンで遊ぶよりもネットカフェが一番。今回はネットカフェのゲーム事情とパソゲー事情を見てみよう。

中国の物価は日本の数分の一から数十分の一で、たとえばゲーセンでは1コインが10円を切るなどその爆安っぷりは半端ではない。だからって中華的ゲーマーからすればゲーセン天国というわけでもなく、ゲーセンの1コインすらためらってしまうのが中華的ゲーマーの財布の中身の現状だ。そこで中華的ヘビーゲーマーが向かうところ、それがパソゲーである。

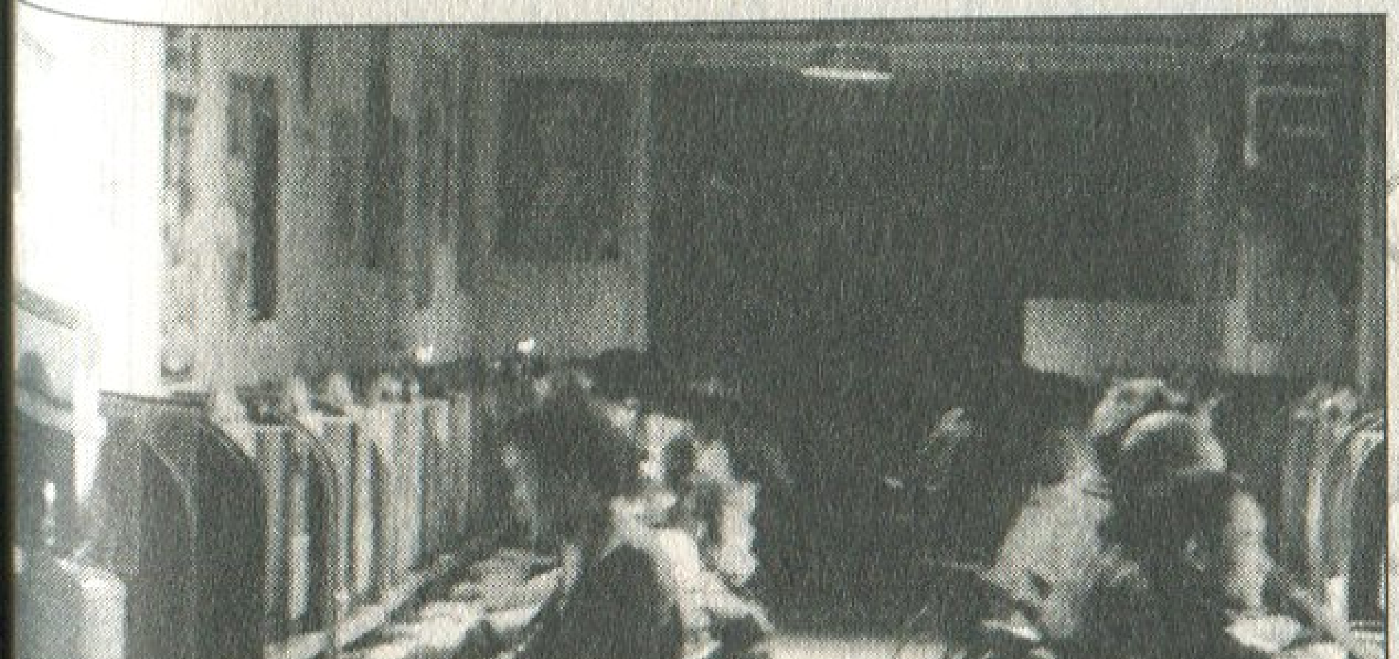
激安ゲーム天国のネットカフェ

ネットカフェに入ると、『カウンターストライク』などFPSゲームで遊ぶゲーマーが目立つ。中には銃声が絶えずこだまするネットカフェもある。中国でバカ売れのエミュレータをネットカフェで遊ぶ人は皆無だ。また中国産オンラインRPGも次々とリリースされ、一定の人気を得ているものの、どちらかといえばFPSゲームのほうが多く遊ばれているようだ。内装に若干気配りするネットカフェもあるが、前回紹介したゲーセンと異なりデートスポットとしてはかなり無理がある雰囲気だ。

さて値段はというと、上海や北京など物価の高い都市を除き、30分で1元（約13円）。たとえ半日、12時間いても300円強とえらい安い。いくらゲームオーバーになったところでお金が減るわけではないから、ゲーセンに行くよりお得なのだ。

なんでこうもFPSのゲームばかりがネットカフェで遊ばれるのだろうか？　それはどこの都市のネットカフェのPCを見ても、そのほとんどがFPSのゲームのみインストールしてあるから。そして、ネットカフェでは外国産のFPSゲームはタダで遊べる。対して中国産オンラインRPGは金がかかるため、「安いに越したことがない」という理念の中華的ゲーマーの欲望を満たすFPSゲームが人気なのだろう。

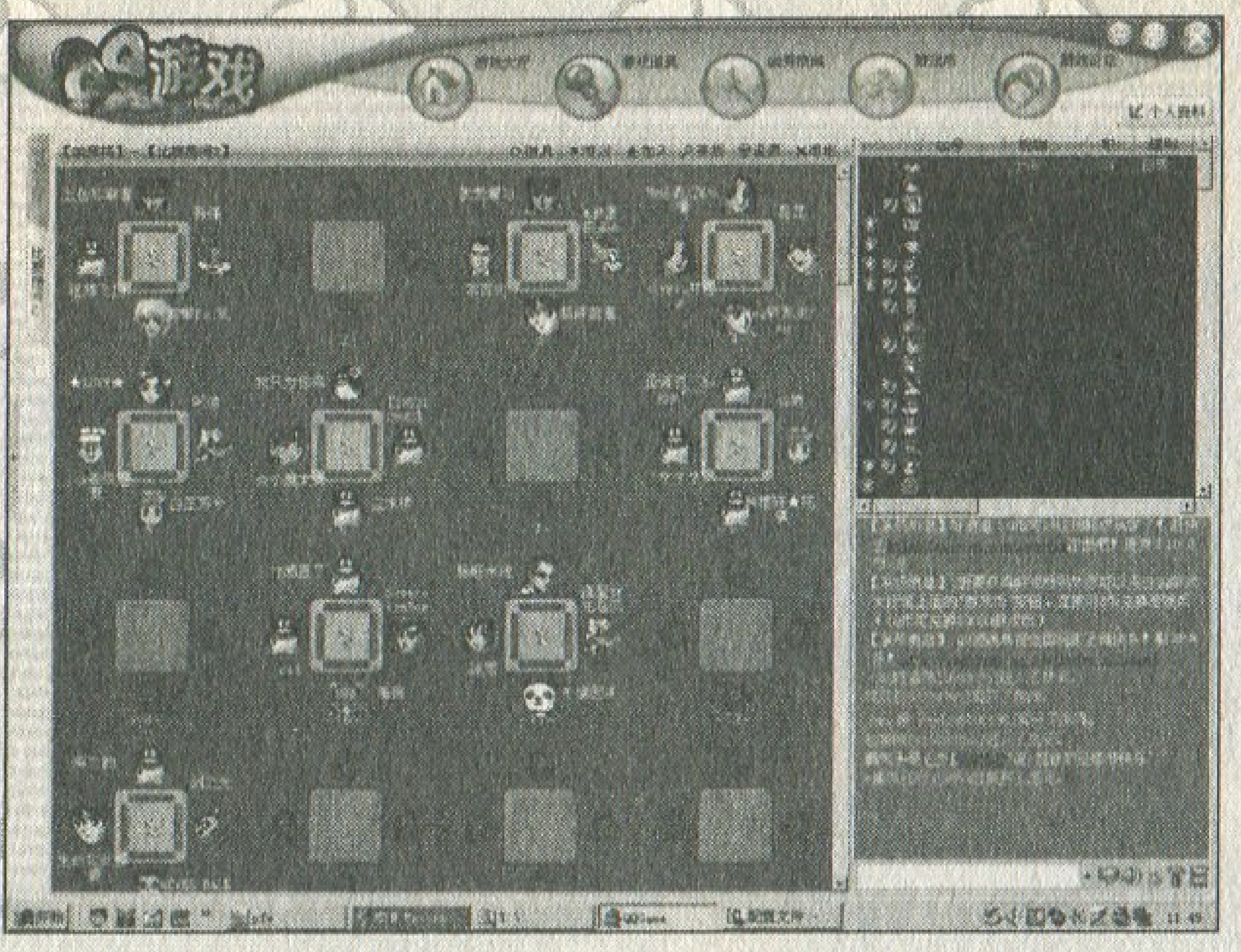
じゃあ中国ではエミュレータとROMデータを詰めたCDがどこでも山ほど売られているのに、なぜそれがネットカフェのPCに入ってないのか？　それはネットカフェのPCにコントローラがつながってないから。中国のPCメーカーはネットカフェ用PCも販売するが、ヘッドホンは付いていてもコントローラは付いてない。中国人が大好きな『KOF』などの格ゲーも、キーボードを使用するのでは面白さが半減する。そのうえエミュレータで遊ぶには各ボタンのコントローラへの割り当ての設定が不可欠なので、面倒がって導入しないのではないだろうか。法律で禁止されているから導入しないなんて、か細い神経な理由ではないだろう。なんたってネットカフェ自体、ほとんどが営業許可を受けて



いかにもアングラな雰囲気漂う店内。デートスポットとしては無理がある!?

いない違法な存在なのだから。

野郎どもが仮想戦場で撃ち合いをする一方で、ネットカフェで女性陣がするのはチャット。中国最大のチャットソフトに「QQ」というものがあるが、最近大々的にオンラインゲームにも進出した。QQに登録したアカウントだけで遊べるので手間がかからず、しかも普段のチャット相手と遊べるので人気だ。ゲームの種類は、多人数対戦型の麻雀やビリヤードなど基本的なものから、『パズルボブル』もどきのような、また著作権うんぬんで引っかかりそうなものまで多種多彩だ。



「QQ」の麻雀。チャットから入れるお手軽なゲームは女性にも敷居が低い

ネットカフェで遊ぶ人は、必ずしもパソコンを持ってないからネットカフェに行って遊んでいるというわけでもない。中国はひとりっ子政策真っただ中、親の子どもへの投資熱は半端でなく、無理してでも将来のために子どもにパソコンを買い与える親は数知れず。でもそれは勉強名義。家で堂々とゲームをやると、親から小言を言われる。そんなわけで実家住まいのゲーマーはたとえパソコンがあろうと、ネットカフェに避難するのだった。

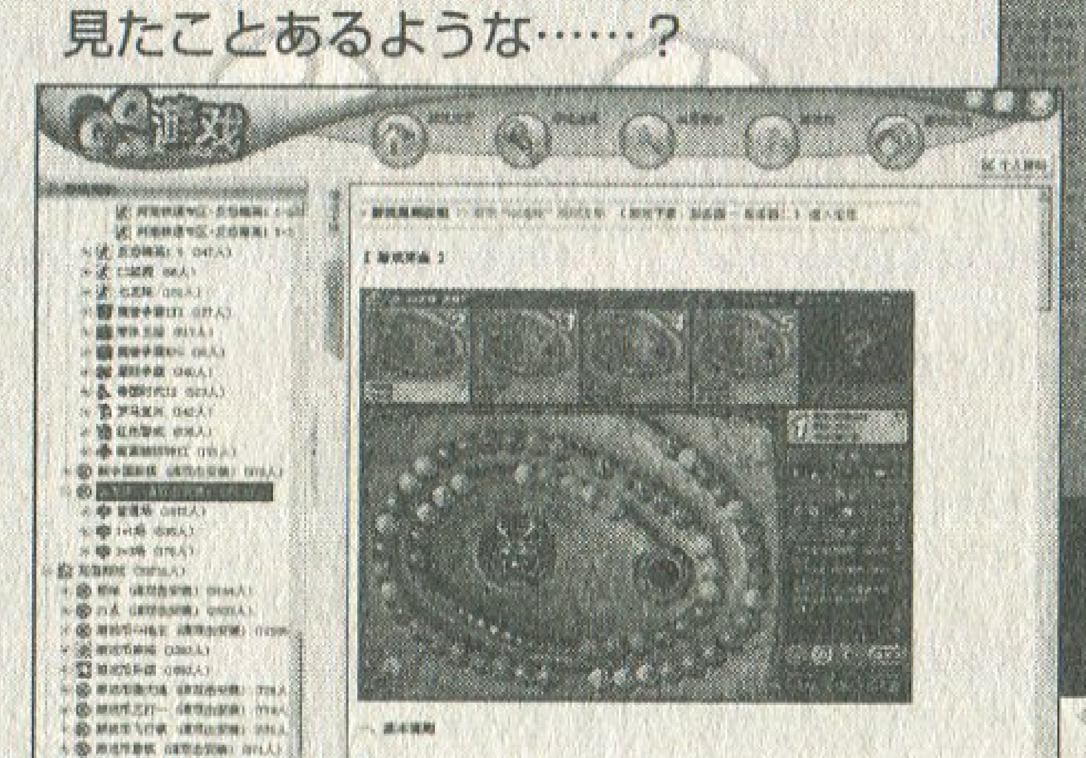
脱海賊版ソフトへのニューウェーブ

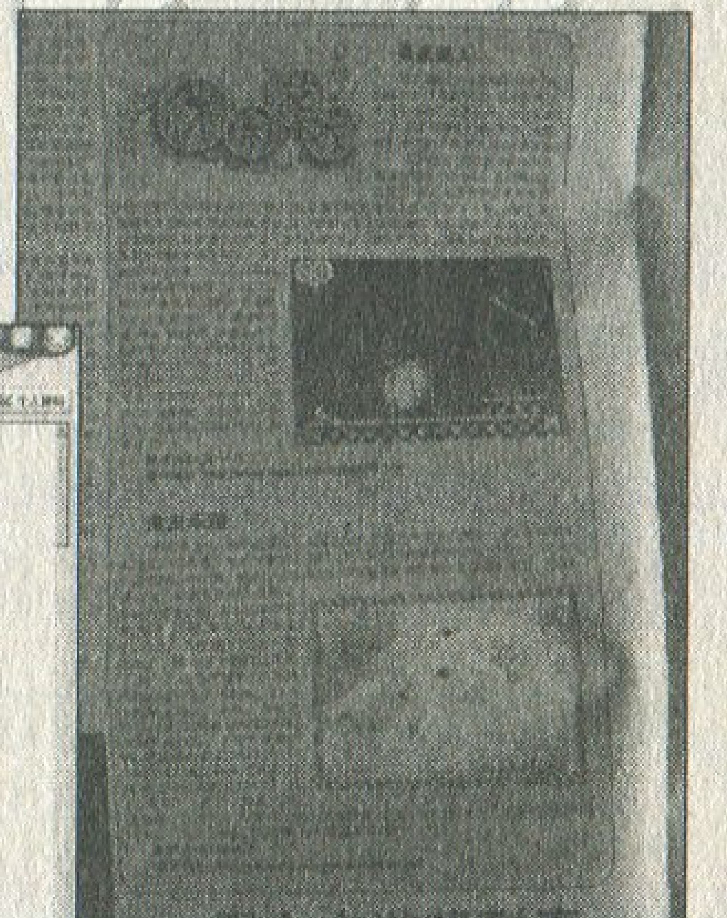
相も変わらず街中で海賊版ソフトが堂々と売られる光景が見れ、以前弊誌53号で紹介した、あたかも正規品のごとく海賊版を中国全土のデパートや国営書店などで販売するインチキブランド「芝麻開門」も、昔と変わらず『GBA100in1』などインチキなものを販売し、おまけに「芝麻開門」の手法で海賊版ソフトを売り出すメーカーが2、3社現れて、さらに難儀な今日この頃だ。電脳街に行くと、閑古鳥が鳴いている店では、店員がエミュレータやウィンドウズに付属するゲームで遊ぶ人の姿をよく見かける。エミュレータで遊ぶゲームは大概『KOF』で、それ以外を見たことがない。本当に中国での『KOF』の人気はすさまじい。

ところでWTOに加入しようが海賊版がちっともなくなる気配のない中国だが、中国のゲーム系メディアは、海賊版を排除するという動きではなく、コンシューマゲーム以外のゲームにゲーマーの目を向けさせているように見える。フリーウェアのゲームやFlashを用いたゲームだ。Flashは中国でもVCDやmp3並みに有名で、Flashを用いたゲームがゲームの1カテゴリーとして市民権を得ているのだ。雑誌などを読むとこれらの国内海外の無料ソフトの紹介とそのソフトのWEBページのURLが記されているのがよく目につく。興味があれば、中国語検索サイト「百度」で「Flash遊戯」や「免費　遊戯」を日本語で入力すれば、簡単にそのようなWEBサイトがたくさん見つかる。メディアが積極的に、海賊版からゲーマーの目をそらさせるこういった動きは大歓迎だ。メディアのみなさんにはぜひがんばってもらいたい！

おまけ：そういえばPSPの発売から2、3日後中国ですでにPSPが出回り始めた。値段は5千元（約6万5千円）也。中国商人＆中華的ゲーマーの熱や恐るべし！

「QQ」のゲームのひとつ。どこかで見たことあるような……？





メディアでも盛んにフリーゲームを推奨している

百度 http://www.baidu.com/

第１特集

波に乗れ!



オンラインゲーム分野では相変わらずの強さを見せ、さらにはＰＳ２ソフト『マグナカルタ』で日本のコンシューマ市場への本格進出を果たした韓国ゲーム産業。しかし、ゲーム本来のデキはいかがなものなのか、われわれは単に世間の“韓流”ブームに流されているだけなのか――？　その真相と、韓国ゲームの真の魅力に迫る。



イラスト：武石洋介山

今、韓国が熱い……のか？

単なる「その場限りのブーム」なのか、それとも今後の日本ゲーム業界の行方を左右する潮流なのか。求められるべきは冷静な分析である。　（text by 編集部）

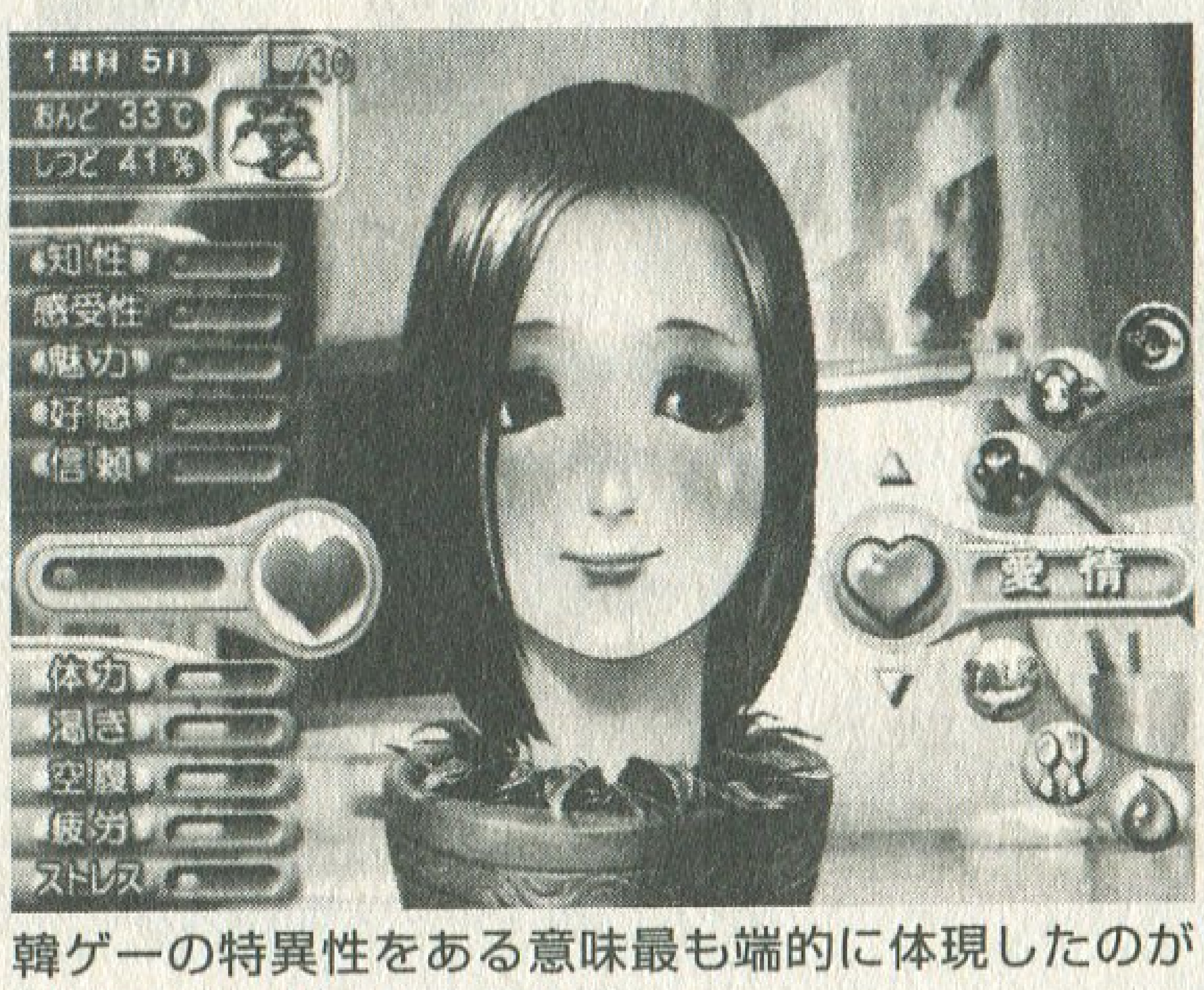
ゲーム業界における韓流ブームとは

韓流ブーム、だそうである。本誌の読者的には世間の「ヨン様」だの何だのの騒ぎにはいまひとつピンと来ないかもしれないが、それでもオンラインゲーム、PCゲームを中心に、近年韓国発のタイトルが増えていることは認識しつつ、多かれ少なかれ関心を抱いていることと思う。

一般的には韓流ブームは04年から本格化したものととらえられているが、ゲームの世界ではそれよりも少々前、韓国産オンラインゲームが大量に上陸し、続々と爆発的なヒットを重ね始めた02年頃になるだろう。従来ゲームに触れたこともないような層までもがプレイし始め、そして熱中していく光景が現出し、ゲームファンの間にも「韓国ゲーム業界は何やらすごいらしい」という漠然とした認識が広がった頃である。

それ以前は、「韓国ゲームのプレイ経験がある」といっても、ある種のアングラ愛好的なノリで楽しんでいた層が大半だった。日本人の常識からは到底生まれないとっぴなストーリーや設定、あるいは日本のコンテンツを模倣したが故に生じるいかがわしさ、極端なものだといわゆる海賊版そのものなど、そういったものから感じられる雰囲気を楽しんでいたのであって、ゲームそのものを評価する向きはほとんどなかった。一時期話題になった『トマック』が、生首を育成するというコンセプトただそれだけで話題を呼んでいたのが好例であろう。

確かに、韓国のゲーム産業はコピーなどのあまりほめられない要素から成り立ったのが起源であり、かなり最近（90年代）までそれが続いていたのが現実である。そこからどのように脱却しようとしているのかについての詳細な分析・解説は別項に譲るが、そうした状況を具体的に打開したのが『ラグナロクオンライン』（以下『RO』）だった。日本人好みのデザインを採り入れつつ、海外展開を前提としてあえて固有の文化性などを排除したこのタイトルは、「日本ではネットゲームは根付かない」とする大多数の見方を覆し、ライト層も取り込んだ普遍的なヒットを引き起こすことなった。この成功に続けとばかりに、現在も多人数参加型オンライン（MMO）RPGを中心に新作が次々と投入されている。04年末には『RO』の国内提供元であるガンホーも、新作MMORPG『TANTRA』のオープンβサービスを開始。今や、ことPC向けのオンラインゲーム分野においては、対抗しうるコンテンツは国内に存在しないのではないか、といったような状況である。



韓ゲーの特異性をある意味最も端的に体現したのが『トマック』だったと言える

韓国製のゲームをプレイしたことがありますか？　ない。というか『マグナカルタ』以外知らない。（富山県　しぶしげ）

もちろん非オンラインのPCゲームも徐々にその数を増やしているし、コンシューマ分野を見ても、国内最大の市場であるPS2に向け本格派RPG『マグナカルタ』を投入するなど、全体的に韓国ゲームは非常に元気であると評価できるだろう。

無根拠の偏見こそ最も危険

ただ、それでも前記のような既存のマニア層による評価が、依然として根底に残り続けているという問題がある。本誌の事前アンケートでも、「興味はあるが何となく悪いイメージがあって手が出ない」という声は少なからず存在したが、つまり、ゲーム本来の出来を見る前に「どうせ韓国のゲームだろ？」という偏見にとらわれてしまいがちなのだ。これをそのまま放置していると、新規ユーザーの取り込みに少なからず障害となることが容易に予想される。

逆に、「これからのゲームは韓国産ゲームで決まり！」的な、いかにも時流に乗っただけとしか思えないような意見にも、正直首をかしげざるをえない。

たとえば韓国産ゲームの主ジャンルであるネットゲームだが、そのプレイヤーの大半が「ゲームそのものより、それに付随するコミュニケーションが楽しい」と感じている点は否定できないだろう。ここを見落としたまま無条件に礼賛し続けるのはいかがなものかと思うのである。それが今後のゲームのあり方であって、複合的なコンテンツの一要素としての位置をいかに占めるかが重要になる、という観測それ自体は卓見なのかもしれない。しかし、そこに冷静な状況分析と明確な戦略的思考に基づいて韓国ゲームのヒットの理由を探る姿勢が存在しなければ、ただその場のブームに流されて、韓国バブルがはじけたあとは、日本ゲーム業界の衰退という結果しか残されていない、という恐れも大いにある。



『TANTRA』オープンβテスト発表会の様子。ハンビットとガンホーのタッグは今後も注目だろう

韓国ゲームに正当な評価を

要するに、本誌が今回の特集で言いたいのは「韓ゲーを正当に評価しよう」というただ一点なのだ。

ゲームそのものを見た場合、そこには国内作品にはないような独自性があったり、あるいは国産ゲームではすでに珍しくなってしまったような職人的こだわりがあることも大いに考えられる。逆に、アイディア倒れで終わっていたり、練り込み不足で破たんしているようなこともあるかもしれない。いずれにせよ、それらの真相を正確に把握し評価するという視点が、今まであまりにもないがしろにされてきたのではないか。

状況的には、かつての〝洋ゲー大上陸〟の頃と似ているだろうか。長期間にわたり「全体的に大味」だとか「ほとんどアイディア倒れ」というような作品ばかりが続き、その結果消費者側に「どうせ洋ゲーだろ？」的な空気が醸成され、そして業界がそれに追従した結果、『GTA』などによって引き起こされた〝ゲーム文法の大革命〟に乗り遅れてしまった。エレクトロニック・アーツがこれほどまでに日本市場で大きな存在になると誰も予想できなかったように、そう遠くない将来、「まさか韓国ゲームがこれほど進出するとは……」となる可能性も、ゼロではないどころか極めて高いのである。

冷静に分析することによって初めて、韓ゲーの成功に学ぶことも出てくるだろうし、今後の日本ゲーム業界が採るべき道も見えてくるはずだ。そして何より、ユーザーが「新しい楽しみ」に遭遇できる可能性を広げることにもなるのだと思う。

韓国製のゲームをプレイしたことがありますか？ ない。『マグナカルタ』も『ラグナロクオンライン』にしても、「おまえらこういうのが好きなんだろ？」と見透かされてるような気がした。日本市場を外から研究した結果、なんだろうけどさ。（愛媛県　ぷらむりーふ）

韓国ゲーム事情、源流とこれから 韓

今でこそ半ば当たり前のように享受している韓国発ゲームコンテンツ。そのそもそもの始まりはどのようなものだったのか、そして今後の行く末は――?

(text by 中村彰憲)

まさに韓流が怒とうのごとく日本列島に押し寄せている現在。一般的には意外にも見逃されがちなのがゲーム業界における韓流の一連の動きだ。本誌読者は59号まで連載していた「韓国ゲーム電文」などを通じご存知の方も多いと思うが、韓流は他メディアに先駆けてまずゲーム業界に押し寄せてきていた。このような事実を踏まえ、本稿では韓国ゲーム産業の立ち上がりから、今後のトレンドまでざっくりと語っていこうと思う。

韓流を先駆けて体験していた日本ゲーム業界

04年は韓流で始まり、韓流とともに幕を閉じたと言っても過言ではないほど、韓国から来襲したコンテンツが、テレビドラマなどを中心に日本を席巻していた。そして、今年05年は日韓国交正常化40周年という、非常に意義深い節目である重要な年。元日からすでにNHKが「日韓友情音楽祭2005」の公開生放送を行ったり、あたかも今年も主役は「韓国」といわんばかりにさまざまなイベントがこれでもかと行われている。

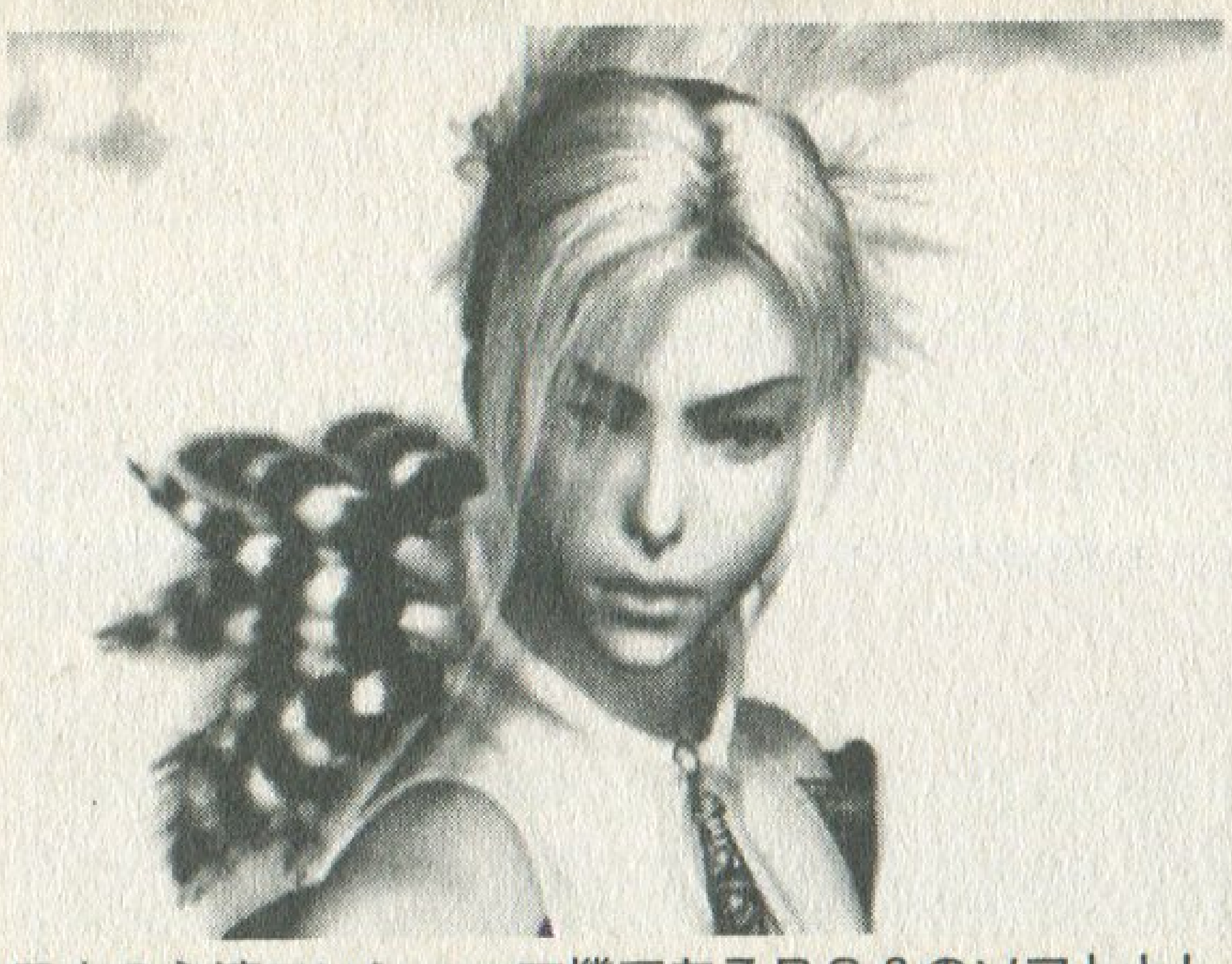
このような韓流の流れは、主要メディアでド派手に展開されているドラマ、タレント来日、映画、韓国ツアーと言った域だけではなく、当然のごとくアニメやゲームというところまで及んでいる。オンラインゲームやPC用パッケージゲームについては言うまでもないが、参入が難しいとされるコンシューマ機用ゲームにおいても、『西風のラプソディ』、72ページから取り上げている大作RPG『マグナカルタ』に続き、XBOX用ソフトとしてファンタグラム開発の『キングダムアンダーファイア ザ・クルセイダーズ』が1月末に発売されたばかりだ。

本誌はずいぶん前から「韓国生まれのゲームコンテンツ」という素材に注目していた。従って、今回の特集は、現在メディア各社がペ・ヨンジュンや、冬ソナブームの便乗よろしく「韓国」に注目するというよりは、韓流の日本到来前から追い続けた本誌韓国ゲーム産業ウォッチの総決算とも言える。韓流の長期滞在を予感させる今こそ、あるひとつの節目であると実感しているからだ。

韓国ゲーム産業その起源とは

さて、まずは「韓国ゲーム産業」というものをあらためて振り返って見ていきたい。韓国ゲーム業界は、他のアジア各国と同様、コピー商品流通から始まっている。もともと国家政策として日本の文化コンテンツの輸入が一切許されていなかった韓国では、すべてのジャパニーズコンテンツが海賊版という形で流れていた。日本産ゲームハードの模倣機なども、FC、SFCなどの発売とともにほぼリアルタイムで販売されていた。また、ひとつのカートリッジに複数のゲームを入れた「ワンイン」モノなども当然発売されてきた。日本のゲームを貪欲に取り入れていく文化がこの頃から根付き、『パックマン』などの名作もほぼ日本と同時に流行している。さらにこの時、同時進行で普及が進んでいったのが、アップルⅡ用として開発が進められたPCゲームだ。『ウ

韓国製のゲームをプレイしたことがありますか? 『トマック』(首げー)の体験版をプレイしたぐらいです。普通のギャルゲーっぽかったです。(北海道 三浦冬峰)


日本の主流コンシューマ機であるＰＳ２のソフトとして満を持して上陸した『マグナカルタ』

ルティマ』や『ロードランナー』など、日本でも話題となったタイトルが順調に浸透していった。

80年代中盤からの主流はＭＳＸ。コナミの『悪魔城ドラキュラ』、『ハイパーオリンピック』、コーエー（当時「光栄」）の『三國志』や『信長の野望』、『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』などが流れていった。

独自コンテンツによるゲームのマルチメディア展開も比較的早く、90年代初頭には見られるようになった。89年に設立されたＤＳインタラクティブがテレビ番組「コバが走る」との連動ゲームを開発。視聴者が電話番号を押しながらキャラクターを操作するというユニークなゲームシステムを提案した。

この頃、現在のパッケージゲームPC大手であるソフトマックス、ファンタグラム（両社とも94年）がそれぞれ設立された。特にファンタグラム社は96年に『Zyclunt』というＡＣＧを日本で発売するところにまで至っている。だが、韓国ゲーム産業全体としては、決して現在のように大衆娯楽としての確固たる位置づけを確立するレベルには到達していなかったというのが現実である。

韓国ゲーム業界の体制を大きく変えた二大イベント

このような一般の意識を大きく変えたひとつの動きが行政だ。ゲーム産業優遇策が、ＩＴバブルが本格化する前の95年より始まっていた。96年には現在の韓国文化観光省の前身である文化体育省の文化産業局が楽曲、レコード、ビデオ、ゲーム法の改正案を施行。ゲームを含むコンテンツ開発における個人投資の促進政策や、法的ならびに行政的システム構築に関する諸規制が制定されている。

もうひとつの流れが韓国市場における『スタークラフト』（以下『ＳＣ』）ブームとネットカフェの、新たなエンターテイメントの場としての定着である。97年アジア金融危機が韓国にも深刻な影響を与えていた時、『ＳＣ』は韓国のみで３００万本の売上を上げると同時に、プロゲーマー・プロリーグの設立、ついにはゲーム専門テレビ放送局開設を促した。これにより確立したe-スポーツというジャンルは、ゲームをマニア専門のエンターテイメントという位置づけから、国民全体が楽しめる新娯楽ジャンルへと格上げすることとなる。

独自の革新を続ける韓国業界 日本は何を学べるか

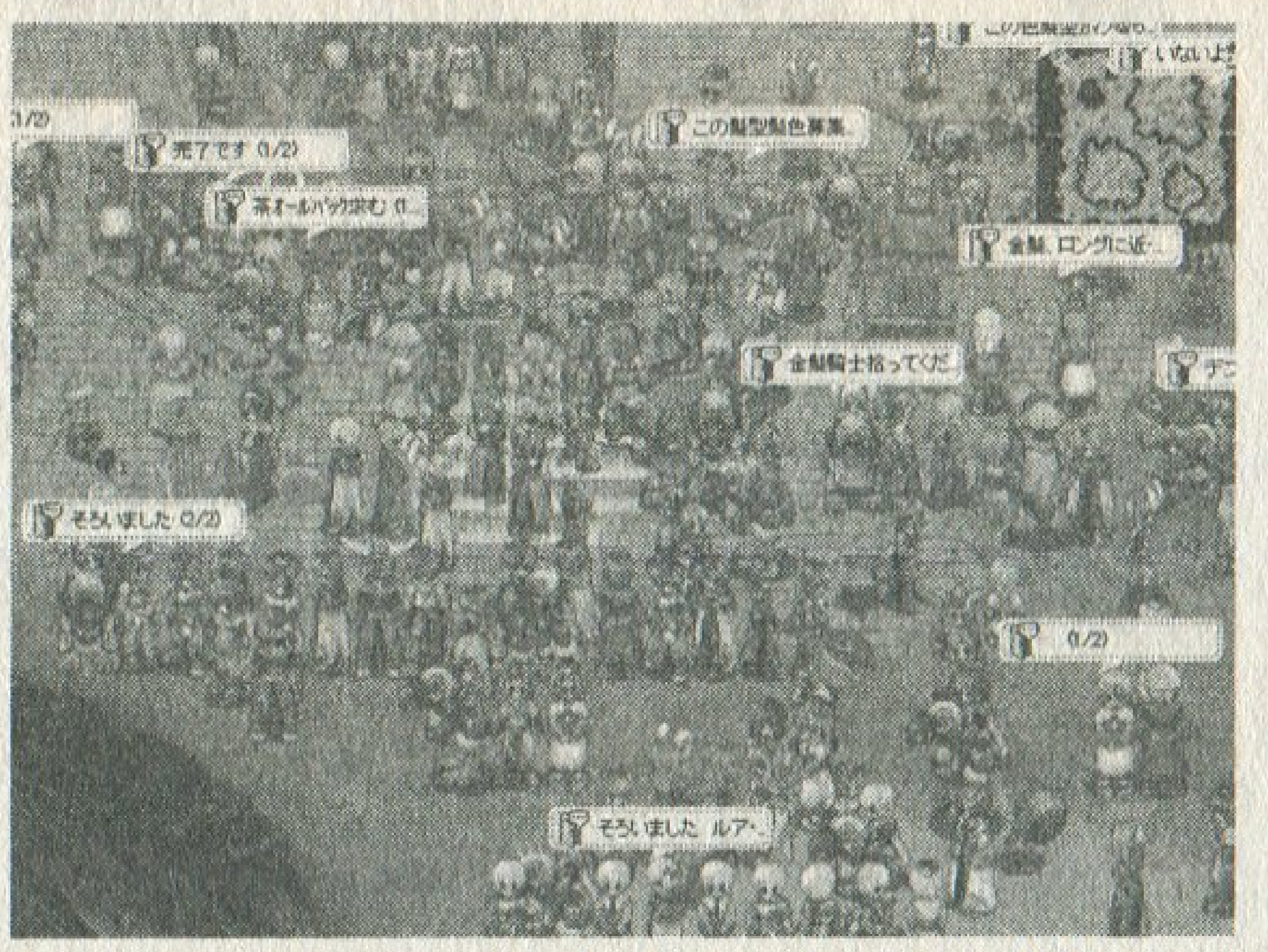
オンライン先進国と言われる韓国だが、その当初から斬新だった点は、オンラインゲームでも利益が出るということを世界に知らしめた点だろう。

まず、韓国で最初に立ち上がった多人数参加型オンラインゲーム（ＭＭＯＧ）である『風の王国』にしても、ＮＣソフトの『リネージュ』にしても、新ジャンルの最初期の作品にもかかわらずゲーム性そのものが斬新だった。その点ではアーケードゲーム産業黎明期に日本が『ポング』、『ブレイクアウト』の模倣品を開発した後、『インベーダー』、『平安京エイリアン』、『パックマン』という形で次々とゲームデザインを進化させていったという意味での先進性とはまったく趣を異にしている。

また、韓国の最大の先進性とは、オンラインゲームをプレイするユーザー趣向や購買行動が既存のいわゆるパッケージゲームのゲーマーとはまったく違うところに存在していることを認識し、その趣向に合わせてゲーム流通インフラを整えていったということだろう。

もともと、『風の王国』や『ラグナロク』のように、すでに人気があるコミックの世界観をゲーム化するといったことは、日本の一般的なゲーム企業でも試みられている手法であるが、それらに加え、

韓国製のゲームをプレイしたことがありますか？ 最近でた『マグナカルタ』を。ＰＳ２が壊れたって勘違いするぐらいのカクカクぶりでした。良い線いってるのに惜しい。（埼玉県　サラス）



『ラグナロクオンライン』が、国内におけるMMOGのあり方を決定づけたと言ってもいいだろう

ネットカフェに対するゲームライセンス制の導入や携帯電話による課金料金支払いシステムから始まり、コンテンツの面白さをさらに向上させるような、オフラインイベントとオンラインイベントとの絶妙なバランスを考慮した各種イベントサービスの提供を発展させるなど、「コンテンツをサービスで売る」ということに関しては、欧米日の企業とはまったく違う展開を進めていった。このモデルは、台湾、中国、タイなど、周辺諸国のオンラインゲーム産業発展の中で重要な役割を果たしている。

このように、コンテンツまわりから独自の展開を進めた韓国ゲーム業界ではあったが、現在はゲームそのものにおいても、日本や欧米ゲームクレイエイターが一目を置くような独自のイノベーションを進めている。特にオンラインゲームに関するコンテンツにおいて、韓国ゲームクリエイターは、日本や欧米を先導する形で、オンラインゲームの産業化が進んでいなければ発案しえないような独自のゲームデザイン論を展開し始めている。その代表的な例が、『ラグナロクオンライン』のデザイナーであるキム・ハッキュ氏のゲームデザイン哲学だ。同氏は04年のCESAデベロッパーズカンファレンス(CEDEC)にて、ユーザーが喜んで介入したいと思うような空白部分をゲーム上にデザインするべきだとする"Pretty Blank"や、リアルマネートレードが行われるという前提で構築するゲーム内経済システムについて言及している。

そして、より注視すべきは、このようにして作り上げられた韓国製コンテンツが、日本市場においても、既成観念にとらわれない中高生を中心に強く顧客の心をつかみ始めていることだ。ハンゲームなどがその好例だろう。アバターシステムとミニゲームをメインコンテンツとした同サイトは、日本で04年10月に同時接続者数10万人を突破し、ゲームポータルというものが日本でも通用する娯楽の場であるということを世に示した。

また既出の『ラグナロクオンライン』は、ハンゲームよりも4ヵ月早い同年6月に同数の同時接続者数を達成している。

このような中、韓国オンラインゲーム業界は新しいフェーズへと移りつつある。05年1月現在、韓国で最も話題になっているMMOGは、SFを題材とした3DMMORPGの『RFオンライン』だ。いままで『スターウォーズ・ギャラクシーズ』以外に成功した前例がないジャンルにあえて挑戦する韓国CCR社の今後の展開が非常に注目される。

この他に注目されるのがライトゲーマーに訴求するようなゲームの登場だ。コミカルなネットワークスポーツゲームである、ハンビットソフトの『スカッとゴルフパンヤ』(80ページにて批評)や、『マリオカート』を想起させるような『CrazyRacing Kart Rider』などがその一例だ。今後このように他国に先駆けて展開されるゲームサービスに対し、日本や欧米の顧客はどう受け止めていくのだろうか? その結果が、韓国の市場としての先進性、ひいては、文化産業の競争力の源泉とも言える、文化としての先進性を決定していくであろう。今後も韓国ゲーム産業の動きを注意深く見据えていきたい。

【参考文献】
Game Infinity編『White Paper, 2002 The Rise of Korean Games』
Game Infinity E3 2004 Press Kit
Gamemeca.com Online game ranking
Hakkyu,Kim「How to Design Successful Online Game」『CEDEC 2004 Report』
【韓国におけるゲーム産業の歴史に関する参考URL】
http://kr.ks.yahoo.com/service/ques_reply/ques_view.html?dnum=N&qnum=853505
http://www.softmax.co.kr/
http://www.phantagram.com/

韓

韓ゲーをより知るために

近くて遠い国、より深く韓ゲーの世界を知るために、早稲田大学に直撃取材！

text by 編集部

韓流ブームと騒がれつつも、実際のところ「じゃあ韓国ってどんな国?」と問われると、「焼肉、キムチ」くらいしか出てこない人も多いはず。ゲームに関しても同様で、表面的なカルチャーギャップにだけ目を奪われて、その本質にまで理解が及ばなくなりがちだ。そこでここでは、よりよく韓ゲーを理解するために、その背景に横たわる韓国独自の文化性、韓国の社会そのものの特徴について、早稲田大学の小林英夫教授に話を伺ってみた。

経済と密接につながる日韓関係の変化

編集部（以下、**編**）：まず再確認といいますか、近現代の日本と韓国の関係はどのような感じだったんでしょうか。

小林教授（以下、**小**）：まず朝鮮戦争終結後しばらくして60年代に入ってから、戦後復興という形で南北双方の経済建設が行われました。初めのうちは社会主義の中国、ソ連の援助を受けていたおかげで北朝鮮のほうが力を持つようになるんですが、韓国で朴正熙大統領が就任して自立経済路線を敷き、それをアメリカや日本が後押しし始めると、北を凌駕する勢いで工業化が推し進められていきました。その後余勢を駆って70～80年代、俗にハンガン（※1）の奇跡と呼ばれる、世界規模で見てもまれなほどの急速な経済成長を遂げます。ちょうど日本の高度経済成長期の後を追うような時期ですね。そんな中で、最初は繊維製品の生産、そのうちラジオ、テレビときて、自動車になり、今や産業の中心は物作りからIT産業、という形になるわけです。みなさんもおなじみのサムソンはコンピュータ・半導体関係の世界第一の企業、1兆円企業にまでなりました。

編：そこまでの経済成長を遂げると、やはり国民性も、対日感情の面も含めて微妙に変化していくと思うんですが。

小：確かに、それは注目すべきことです。当初韓国の人たちは、つまり90年代初頭あたりまでは、日本に対して非常に二律背反的な、アンビバレントな感覚を持っていたと思うんですね。日本をライバル、心許せない存在として見つつ、でも日本製品の質そのものは良いから使う、といったような。やはり戦前戦中に日本が朝鮮を植民地支配していたという問題がありますから、自分の国が成長したと言ってもやはり日本を見る目は厳しくなってしまっていたわけです。それを大きく変えたのが、97年のアジア経済危機ではないでしょうか。それまで日本を模倣していたアジア諸国が「今後は国際化を進

小林英夫（こばやし・ひでお）



早稲田大学教授。アジア経済論を専門とし、97年から同学に開設されたアジア太平洋研究センターにて、主に日本企業の海外進出についての研究を行う。

韓国製のゲームをプレイしたことがありますか？

特にない。ローカライズする場合、日本人の好みに合わせてキャラの感情表現を変えるようなアレンジはやめて欲しい。そのままの韓国を感じたい。「マグナカルタ」は当初購入予定であったが、日本人好みに合わせてキャラの感情表現を変えたことを知り、購入を見送った。（山形県　武田晋）



めないと生き残れない」というのを痛切に感じ、いち早く方向転換をした国のひとつが韓国であった、と。その中で一番出遅れたのが日本だったというのも皮肉な結果ですが（苦笑）、そうした「韓国のほうが一歩進んでいる」という面が出始めてきました。そのおかげで、アンビバレント的感覚から、日本より優れた、あるいは同等の自国製品を使う中で、日本の製品でも良いのがあれば使う、というような感覚に変わってきたんじゃないかと思います。つまり対等なパートナーとして日本そして世界を見られるような自信とゆとりが韓国人に生まれてきたんですね。

編：一方日本の側の韓国観はほとんど変わっていないような印象もありますね。

小：日本の側では、今まで韓国文化というとキムチだの焼肉だので、何か食べ物ばかりのイメージだったんですけど、それだけじゃなくていろいろなものがあるよ、という具合に偏見を取り除いたのが、一連の韓流ブームとして表れた、日本のおばさんパワーだったんじゃないかと思っているんですが（笑）。それによって露払いされてどんどん垣根が取り払われていったかな、と。抵抗感があっても良いものは良いと認めるという点では、おばさんパワーというものは強力ですから。

編：むしろゲームをやるような若い人のほうが「コピーばっかりじゃないの？」みたいな思い込みが強いですね。

小：つまりまとめると、根幹には日本文化と中国文化をつなぐ立場にあったからこその一種のシンパシーがあって、60～90年半ばまで日本をお手本にしてきたが故のコピー性という側面と、98～00年代のIT産業の発達をきっかけにした、模倣を前提としながらも独自色を出す努力をするという側面。以上が韓国文化の特徴でしょうか。今現在はまさにその「努力の過程」にあるのだと思います。ですから、先ほどのコピーに関する問題ですが、確かに模倣性はあるんですが、単純な模倣ではなくて、そこからの脱却を考えている。その2つの要素が重なり合いながら激しく躍動して進んでいるのが今の韓流であり韓国文化なのでしょう。今は移行期なので、まだ明確に見えてない、「これだ」というものが出てきていない、というところなんじゃないでしょうかね。

編：それにしても不思議なのが、なぜネットがあそこまで急速に発展したのか、という点なんですが。

小：それはやはり歴史的・国際情勢的なバックグラウンドの影響が大きくて、38度線という最前線の存在を抜きにしては語れません。そもそもインターネットにせよブロードバンドにせよ、発祥を見れば一種の軍事技術から始まっているわけですよね（※2）。

編：ああ、そういえば確かに。

小：そういった意味で、韓国は軍事最前線にあるわけで、情報伝達、あるいは宣伝戦に対する政府の力の入れ方というのは、軍事的なところから距離を置いている日本でのあり方と全然違うわけですよ。それがIT産業でプラスに作用しているのではないかと。間近に危機があって、それにどう対応するか、いかに自国の強みを出すのか、というのを追求していく国の政策と、そういった状況を身近な問題として受け入れる国民の意識が一致したところに、日本にはない強さが生じたというのもあると思います。日本のようなある種平和ボケの国ではそういう考えはなかなか出てこないですけど。

編：日本では「情報に価値を見いだす」という考え方自体がまだ一般的じゃないですからね。

特異な文化性の秘密とそこから学べるもの

編：個々にゲームの中身を見ていくと、日本人にはちょっと理解不能な描写やデザインがあったりして、一ゲームファンとしては不思議でしょうがないのですが、その辺の秘密はどこにあるのでしょう

※1 ハンガン（漢江）：ソウル市街を南北に両断する形で流れる川。観光名所として有名で、ある意味ソウルのシンボルでもある。

か。儒教的な背景もあると思いますが。

小：まあ個々のゲーム自体を見てみないと何とも言えませんけど、たとえば韓国の建国史は、神様が地上に降りてきて、というような話から始まるわけです。日本でもありますよね、そういうの。

編：ああ、高天原から天孫降臨うんぬん、という。

小：そうそう。まぁそういう話は多かれ少なかれどこの国でもあるんでしょうけど、韓国に行くと、それが一般教養として定着してるんですよ。若い人たちが抵抗なく、神話的なものも建国草創の歴史として受け入れてる節がある。それが、若者が無意識的に神話的なものを受け入れる原因になっているのではないかと思います。先ほど言われたように韓国には儒教的な文化が残ってますから、世代間の伝承による結びつきも非常に強い。そういう習慣が残っていて、それがゲームという形で、われわれすると奇想天外な表れ方をするひとつの原因なのかと思いますね。まぁそれがすべてではないでしょうが。

編：最近は日本の各種コンテンツが流入しているのもあって、そういった独自性はさすがに薄まってきているかもしれませんね。その辺りも含めて、今後日韓の文化はどのようになっていくんでしょうか。

小：これは僕の仮説なんですが、まず21世紀は若者の時代じゃなくて年寄りの時代だと思ってるんですよ。つまり世界的に高齢化が進んで、これまでお年寄りは希少性において尊重されていたのが、逆にマジョリティとなることによって〝尊重せざるをえない〟というような時代が到来するんじゃないかと。年寄りのさまざまな発想が若者パワーを圧倒する時代ですね。これからのゲームも、年寄り的な、若い人からすると奇想天外な発想を生かす方向に行くのではと思います。だからそういう意味では、先ほどの儒教的な観念なども、決して消え去ることはないだろうと思います。

編：実はちょっと前、お遍路さんのゲームが出まして。万歩計の歩数がゲーム内容に反映されるという。

小：アイディア自体はとても面白いと思うんですけど（笑）、売れました？

編：いえ、まったく（笑）。

小：でしょ？　これから求められるのは、年寄りの恋愛をテーマにしたものだと思いますよ。

編：おお！　新しい。

小：若い人に言ってもわからないかもしれないけど（笑）、年寄りにも恋愛へのあこがれっていうのはあるんですよ。でも現実には難しい。そこでバーチャルなお年寄り向け恋愛みたいなものを体験できれば、という。ヨン様現象にしても、あれは一種の疑似恋愛現象なんですよ。中年になって、甘い言葉もかけてくれる人もいないし、ロマンティックな恋愛も夢の話。そういった、もはや再び取り戻すことのできない若さをヨン様にぶつけているわけですね。だから何も韓流ドラマでやらなくても、ゲームでやればいいじゃないか、と。四国を回るのもいいですけど（笑）。アルツハイマーを解消するひとつの手段にもなりえるだろうし、新たな市場の開拓にもなる。

編：その辺のコンテンツが全然ないですからねえ。それこそヨン様はじめ韓流ブームを分析して、そういう傾向を読む必要はあるかと思います。

小：結局60～70歳くらいの世代で一番困るのが、二人だけの生活での時間の過ごし方。つまり「共通の趣味をどう見つけるか」なんですね。ここを、ゲームに限らずパソコン市場、いろいろな市場が狙ってくると思いますよ。現状はまだ、コンピュータソフト＝若者文化という等式で考える向きが強いようですが、その辺を打破するのが新境地を開く、いわば「日流」的なものを作り出す契機になるのではないかと思います。



※2　インターネットの起源：米ソ冷戦時代のアメリカは、全面核戦争時に予想される指揮系統寸断への対策として、情報を各端末で分散して処理する〝アーパネット〟を試作。これがインターネットへと発展する。

『マグナカルタ』日本上陸その舞台裏は……韓？

日韓共同で開発されたＲＰＧ『マグナカルタ』。その制作舞台裏に隠された、他国とのソフト開発の難しさとは。

（text by MIDIはらふじ）

04年11月11日にバンプレストより発売されたRPG『マグナカルタ』。本作は韓国のソフトメーカー、ソフトマックスとバンプレストの二社間で共同開発された、異色の韓国発作品だ。01年に韓国で発売された同名PCゲームをPS2に移植、さらに日本向けのローカライズ作業が行われたわけだが、日本での発売にあたってかなりのアレンジを加えたのだという。韓国と日本は風土や文化が似ていると言われているが、ゲーム制作時にはどのような部分に気を使い、どのような問題点が出てきたのか。また、そもそも今回の日本・韓国共同プロジェクト発足はどのように生まれたのか。発売元のバンプレストからのコメントを元に検証していく。

イラストから始まった韓国との共同開発

まず、PS2版『マグナカルタ』の制作プロジェクトはどのような経緯で生まれたのか。バンプレストによると、『マグナカルタ』制作プロジェクトは01年冬から動き出していたそうだ。きっかけは、バンプレストの三浦慎太郎氏（本作のプロデューサー）が『マグナカルタ』のキャラクターイラストを担当したキム・ヒョンテ氏のイラストを偶然目にしたことから始まる。キム氏が書くイラストに強烈な個性と秘められた可能性を強く感じた三浦氏は、韓国へ飛んでキム氏が所属するソフトメーカー・ソフトマックス社を訪問。そこで打ち合わせを行い、「お互いの会社が持つ長所をうまく合わせれば面白いプロジェクトが実行できる」と判断、『マグナカルタ』の共同開発を決定した。

01年といえば、韓国産PCオンラインゲームのサービスが日本でも少しずつ開始された頃。一部ゲームユーザーの間で話題を呼んだ生首育成ゲーム『トマック』が日本に上陸するかしないかといった時期で、コリアンゲームが認知されていたとは言い難い時代である。当然、04年に吹き荒れた韓流ブームなんて影すら見えず、今やヨン様に夢中なオバサマ連中は、こぞって〝演歌界の星の王子様〟こと氷川きよしを追っかけていた。日韓共同開催のワールドカップを翌年に控え、日本と韓国がお互いに手を結ぼうと急接近していたその時期に、『マグナカルタ』の制作はスタートしたのだ。

ちなみに、本プロジェクトはソフトマックスの下請けではなく、前述のとおりソフトマックスとバンプレストの共同開発という形式が取られている。すでに同名ソフトがPCで発売されていたのだから、ソフトマックスにPS2ならびに日本向けのローカライズ作業を丸投げし、上がってきた作品を売るという下請け契約も考えられ



日本市場で通用するオリジナル作品を目指して制作された『マグナカルタ』。さて、その出来は？

たはず。だが、バンプレストはあえて共同開発にこだわった。そこには『マグナカルタ』プロジェクトが持つ大きな目的が関係していたのだという。

バンプレストにとって本プロジェクトは、PCで発売されていた同ソフトを単にローカライズするのではなく、日本市場に重点を置いたオリジナル作品の制作を意識して立ち上げたものなのだ。オリジナル作品をヒットへと導くには、ゲームのクオリティーと同様に綿密なマーケティング展開も重要になってくる。よって、開発と広報販促面の両方をコントロールすべく共同開発という形式を採用。日本市場向けの展開やアイディア出しは、バンプレスト側主導で行っていったそうだ。

そびえ立つ言葉の壁は避けては通れぬ問題

では、実際にどのように作業が進められたのかというと、ソフトマックスは韓国で開発を中心に、バンプレストは日本で日本向けマーケティングを中心に分担作業を行ったそうだ。指示や確認の作業はインターネットを利用して行い、重要な打ち合わせに関しては日本からバンプレストのスタッフが訪韓する形を取った。韓国では日本以上にインフラが整っているため、ネットを介してのデータのやりとりは日常茶飯事。大容量のデータ受け渡しもスムーズに行われた。

だが、ハード面ではなくソフト面での問題は多かったらしい。中でも言葉や文化の壁はやはり厚かったようで、現場でコミュニケーションが取りづらかったことが多々あったそうだ。この辺りは言語の違う他国メーカーとの作業ならではの問題点。あいさつ程度の日常会話ならまだしも、専門用語が飛び交う開発者同士の会話は、英語並みの共通言語を介して話さないと難しいのかもしれない。



韓国色を前面に出すため、ハングル読みの単語はほぼそのまま採用。世界観に深みを与えている

言葉の問題は、ゲーム中に登場する台詞にも影響を与えている。日本語版『マグナカルタ』では、韓国の脚本家がハングルで書いたキャラクターやNPCの台詞を、日本語に翻訳するという形式が取られている。筆者はハングルでの読み書きができないため原本との読み比べが行えないのが残念だが、日本語版テキストを見る限り、翻訳はベーシックな訳し方だと感じた。しかし元の文章が持っていた意味・テイストどおりの翻訳がなされているかどうかは別。というのも、本作の台詞には事務的に物語や状況を説明するいわゆる〝説明台詞〟が非常に多く、正直「もう少しうまく翻訳してほしかった」と思えた部分も多々あるからだ。この辺りは翻訳者のセンスの問題なので、正確には開発側うんぬんの話ではない。しかし、翻訳したものを日本側のプロのゲーム作家にリライトさせるなどの作業を行えば、文章のレベルは格段に上がったのではないだろうか。独自性に富み、非常に考えさせられる物語だっただけに、余計に残念に思えてしまう。

ちなみに本作では、カンやヤソンといったハングル読みの単語がそのまま登場しているが、これは韓国作品である特色を活かすためにあえて残した部分らしい。といっても、少なからず修正は行われており、日本のユーザーが「意味がわからない」と感じてしまう単語や、発音が難しいものは直したとのこと。確かに、これまで聞いたことのない単語が多く登場するため、ある種独特な雰囲気がゲーム全体を通してにじみ出ている。そういう意味では、この選択は正しかったと言えるだろう。

日本文化規制の影響がゲーム難易度に反映？

バンプレストによると、本作の開発では前述の言葉以外の文化的な部分でもクリアしなければいけない障害が多かったようだ。

韓国製のゲームをプレイしたことがありますか？
ありますか。「西風の狂詩曲」プレイしました。グラフィックは良かったんですけど、マウスやキーボードでしか操作できない所がつらかったです。（福井県　ペンギン）



戦闘システムに八卦を採用。だが、八卦自体になじみの薄い日本ではあまり理解されなかったか

たとえば、本作の戦闘システムに取り入れられている〝八卦〟の要素。これは、天、風、江、木、山、地、火、雷の8つの属性がゲーム中に登場し、アイテムなどを使って各属性を強めたり弱めたりすることで戦闘を有利に進めるというアイディアだ。八卦自体は、韓国では儒教と併せて一般的な思想で、日常生活にも深く取り込まれている。日本ではあまりなじみがないが、バンプレストはコリアンテイストが強い要素なので他作品との差別化を図るためにも入れることを決めたらしい。ただ、この「なじみがない」という点が想像以上にネックになっていて、筆者には(多くのプレイヤーもそうだと思うが)8つの属性を調整・管理することと自体が相当面倒に感じられた。日常から八卦を意識しているかどうかという、お国柄も深くかかわっているのだろうが、ゲームに独自性を出すため取り入れたアイディアが、システムを複雑難解にして不評を買う結果になってしまったとは、皮肉な話だ。

さらに、韓国と日本のゲームユーザーの気質の違いも本作の開発では大きな障害となったようだ。バンプレストのスタッフが韓国のゲーム事情に肌で触れたときの感覚なので、一概にそれがすべてだとは言い切れないが、韓国では日本以上のハードユーザー、いわゆるゲームをとことんやり込むヘビーユーザーの割合が高いと感じたそうだ。韓国では日本の文化規制の影響もあって(近年緩和の方向に進んではいるが)、ゲームをプレイすること自体、日本よりハードルが高い状況。そんな中で積極的にゲームを楽しもうとするユーザーは、おのずとヘビーユーザーになる傾向がある。近年のネットワークゲームの需要拡大や、国を挙げてのコンテンツ開発者育成政策による影響などで、ライトユーザーの数も増加しているが、まだまだゲームはマニア向けのものいう位置づけらしい。

ゲーム層の多くがヘビーユーザーということが、作品自体にどのように影響するのか。一番大きいのは難易度の部分だ。ヘビーユーザーほど難易度の高い内容を要求するのは各国共通。韓国のソフト開発者たちは多くのヘビーユーザーの声に応えるべく、難易度を上げる方向でゲームバランスの調整を行う傾向が強いのだという。難易度が上がれば、日本に多いライトユーザー向けの作品ではなくなってしまうため、『マグナカルタ』では日韓スタッフで難易度について何度も検討を繰り返し、韓国のヘビーユーザー、日本のライトユーザーの双方が納得できる最終的な着地点を設定。だが、どこを基準に難易度を設定するかにかなり苦労したという。難易度設定ひとつに文化規制という事項が絡んでくる辺りに、他国とのゲーム共同制作の難しさがにじみ出ていると言えるだろう。

本作のヒットが今後の交流につながるか?

以上のように、韓国側ソフトメーカーとの共同開発は想像以上に困難だったようだ。しかしその苦労のかいあってか、本作は日本では10万本を超えるヒット作に。販売本数だけで言うと、今回のコラボレーションはある程度の成功を収めたと判断してもいいのではないだろうか。バンプレストも「韓国のゲーム開発会社との共同開発については、今回のプロジェクトを通じて可能性を感じました。今後も良い案件があれば検討したいと思っています」と語る。すでにいくつかの国内ソフトメーカーは、韓国ソフト開発会社と共同開発を開始し、コンシューマ向けの作品を制作。このままいけば、ゲーム分野での韓流ブーム到来も考えられなくはない。というかぶっちゃけ、ヨン様出演ソフトを作ればヒット確定だと思うのだが、どうか。

韓国製のゲームをプレイしたことがありますか? ない。『青い涙』はやってみたいんですが。(岡山県　うどん)

暗黒韓ゲー事情 韓

光あるところ闇あり。オンラインゲームの大躍進などの陰には、おおっぴらには言えない裏事情があるもの。ここではそのごく一部をコッソリお教えしよう……。

（text by 橋本和明）

イリーガルイメージただよう韓国電子市場の実情

韓国の電子商店街、つまりアキハバラに当たる所、ヨンサン（龍山）という所ではないだろうか。駅もソウル中心部からほんの数駅で、立地も秋葉原に近い。しかし雰囲気は大きく異なる。秋葉原も最近再開発が進んでいるが、大規模な開発の手が入っている本地域は、駅からして近代化され、また、巨大で、雰囲気は関西国際空港といった所とも言えよう。

けれど店舗はさほど近代化されていない。大きなビルは乱立するが、ほとんどの店舗は、その大きなビルをひとつ借りて営業するようなスタイルではなく、小さなショップが、ビルの中に数百軒集まって営業している。ビル同士は通路でつながり、小さな露天に近いショップが通路やらビルにうなっているのだが、その様子は、昔のラジオセンターというか、旧時代、アジアの市場的なイメージに近い。

電気街ではない、逆側の出口から出ると、今はただの廃墟だが、ほんの数ヵ月前まではピンク色の明かりが灯る風俗街であった。人の集まるところに風俗街ができてしまう、という点や、大型店による開発が進んでいないという点から考えて、市場の成熟具合は、かなり遅れているようなイメージを受ける。

で、この市場は、世界中でもちょっと珍しい現象がある。扱う商品は、ゲーム、携帯電話、PCパーツ。たいていの国ではPCパーツは輸入品がほとんどになるが、この国では意外に自国産商品が多いのだ。日本ですらPCケースなどは中国産がほとんど。なのにこちらでは、メイドインコリアが主体なのである。これは、韓国人のプライドもあるが、PCまわりの輸入にかかる費用が異常に高いことに起因するためだ。値段も当然日本より少し高めとなる。

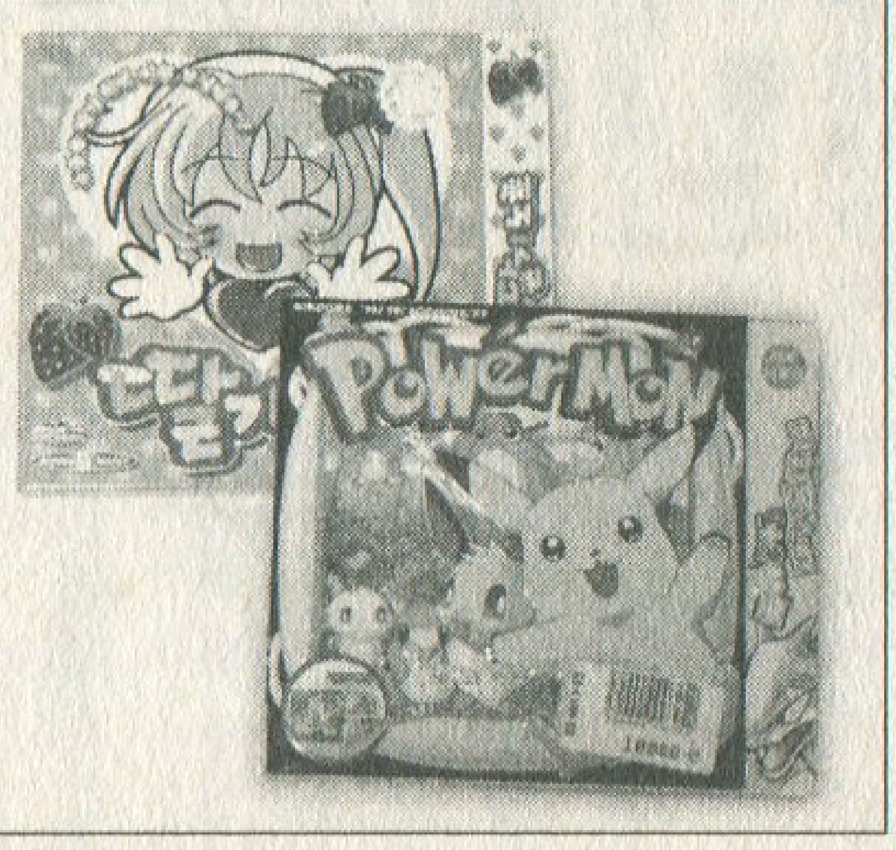
著作権事情も一見はさほど悪くなく、普通に歩いて手に入るのは、おそらく映画のコピーDVDだけ。それもあまり店舗が多いわけでもなく、日本でも繁華街でまれに映画DVDを売っている屋台を見るような程度の数しか存在しない。コピーはごくごく少数派とも言える。

だからアングラ好き日本人にとってはさほど魅力のある市場ではないだろう。ご期待のコピー商品も、言えば出てくる店はあるけれど、展示している店はほとんどなく、下手をすれば日本におけるアキハバラの露天と比べても少ないと言える。ならば、韓国はコピーが多いというイメージがあるのはなぜか。

韓国ではコピーはしない。似たようなキャラクターを「オリジナル」と称して販売するのだ。たとえば有名なのが、耳毛の生えたピ○チュウそっくりの「POWERMON」だ。これらは平気でオリジナルの顔をして、スーパーなどでもグッズが販売されている。そのほか、日本のアニメキャラそっくりのものも「オリジナル商品」として販売している。電脳街に限らず、韓国全土に、この「よく似た」オリジナル商品が流通しているのだ。

と、外人からはコピーにしか見えないオリジナル商品に加えて、もうひとつ、韓国ではモラルハザードが発生している場所がある。

ご存知の通り韓国のインターネット化は日本以上に進んでおり、たとえば無線LANは至る所で使われているため、ノートPCを立ち上げればどこでもインターネットに接続することができる。ということで、主に違法なブツは、インターネットに落ちている。映像、音楽、ソフト……何でも、あたかも当たり前のごとくダウンロードできるのは、韓国だけとも言えよう。コピーは止まることがない。けれど……ファイル名は当然韓国語。だから、外国人にはあまり見つからない、と。



見ているこちらがいたたまれなくなる、何とも困ったブツ

韓国製のゲームをプレイしたことがありますか？

「ラグナロク」やりたかったけど、いろいろあったみたいだからねぇ。それと「マグナカルタ」で「韓ゲー＝おっかない」というイメージが……。（静岡県　はらいそ）

マグナカルタ

ゲームの作法を無視すると…？それを体現した韓国産RPG

韓国のソフトマックスが開発を担当、日本のバンプレストが発売したRPG。イラストや物語から新しい風は感じられたのだが……。

text by MIDIはらふじ
プレイ時間：58時間

ゲームにおける作法とは暗黙のルールと同義

日本人はとかく作法を重視する人種だ。物事をスムーズに運ぶためのしきたりや形式はできるだけ守りましょう、っていうか守れない人はちょっと非常識じゃないかしら的な、そういう雰囲気がこの国にはある。そして作法好きな日本人は、ゲームにも作法を求め、それを重視する傾向にある。シューティングゲームでステージの最後にはボスがいる、RPGでは最初の町でいきなり高価な品を売らない、レースゲームの最初のコーナーは緩やか……。それは、ゲーム黎明期より続く歴史の中で自然に生まれてきたしきたりであり、形式。幾多の作品が発表されるうちに、悪しき慣習は淘汰され、良しとされるものを取り入れ、いつしか作法はゲームにおける暗黙のルールと同義語となった。が。この『マグナカルタ』は、その作法がまったく無視されている希有な作品だ。日本のゲーム作法を理解していないであろう韓国のスタッフが制作にあたったのが原因のひとつだろう。しかしそれを差し引いて考えても、首を傾げたくなるほどのノー作法っぷり。具体的にどう作法が無視されているのか例を挙げてみよう。

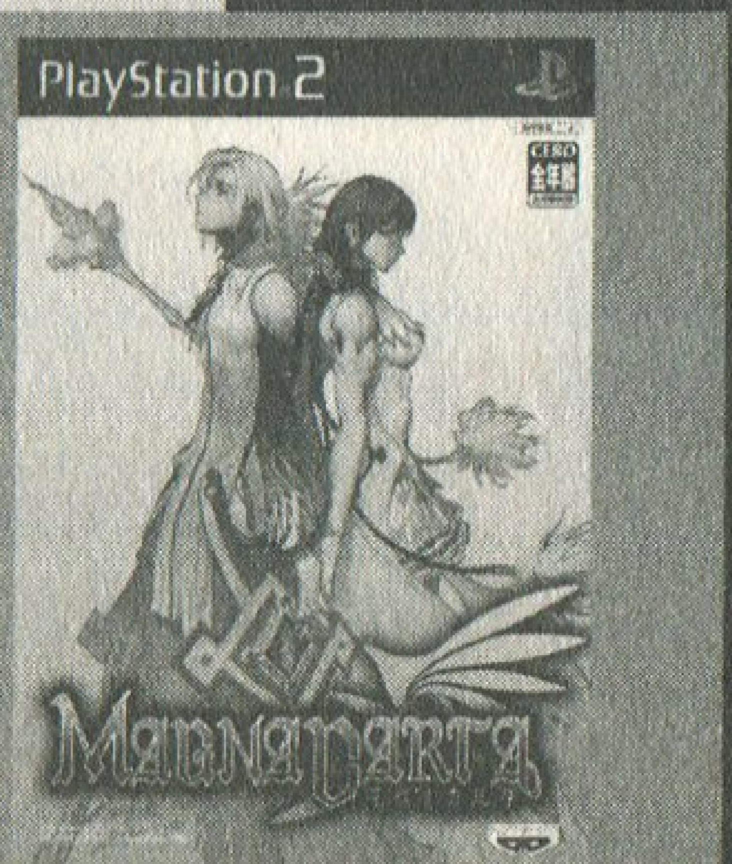
物語のスタート地点となる自軍のアジト。通常のRPGなら近くにいるNPCに話しかけることで、作品の世界観であるとか、最初にやるべきことを説明してくれる。なぜか。それがRPGにおける作法だからだ。だが、本作は常識なんてシカトぶっこきなノー作法ゲーム。NPCに当たり前な対応を期待してはいけないのだ。試しに近くのNPCに話しかけるとこんなメッセージが返ってきた。

「ヤソンは刺青を使ってカンを引き出しているらしいぞ」

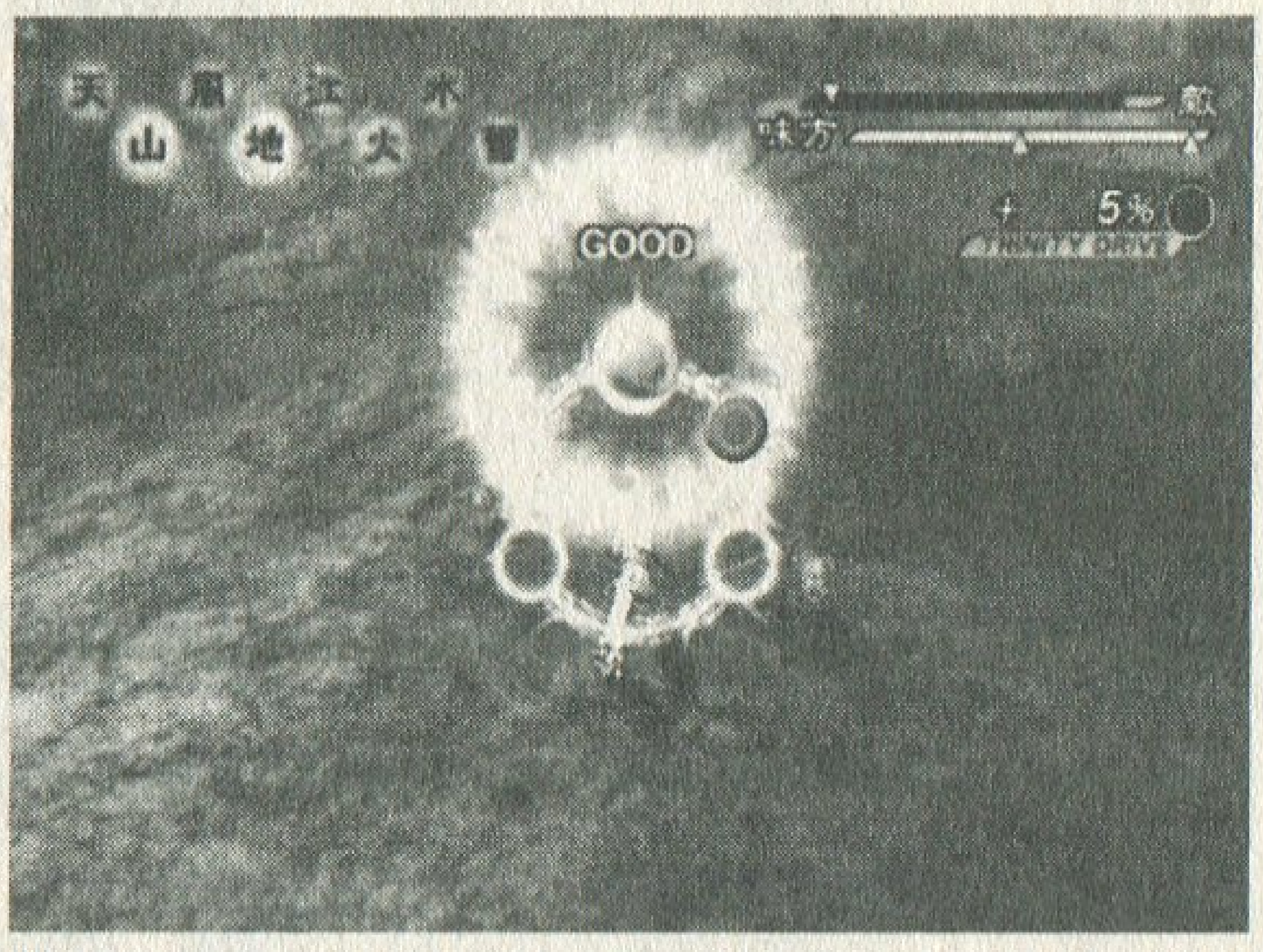
何の知識も持たないゲーム開始直後にそう言われましても正直意味がわからない。初対面のテレビ業界人に「あな尻キッカケでチルトしますんでシクヨロ」と言われるのと同程度に意味不明だ（言われた経験アリ）。他のNPCと会話してヤソンが敵部族というのは判明したが、カンについてはアジトにいるNPC全員と会話しても判明せず。釈然としないままフィールドに出ると、最初の戦闘でイベントが発生。そこでパーティーキャラが思い出したかのように「カンとは……」と説明を始める、といった具合。段取りや順序といった概念は本作には無縁らしい。

ノー作法な本作が描くいびつなスパイラル

ノー作法なのは前出の冒頭会話に限ったことではない。一事が万事、そんな感じなのである。中でも特筆モノなのは、レベルアップ



ジ 奥義覚醒（めざめる）
RPG
メ バンプレスト
機 PS2
¥ 7,329円（5%税込）
発 04年11月11日



戦闘システムなどに新しいものは感じられるが、総じて作り込みが甘く、ストレスが常に付きまとう

の概念だろう。本作中ではフィールド上に敵キャラがあらかじめ配置されていて、それに接触すると戦闘に突入。敵を倒せば経験値が手に入り、レベルアップする。……と書けば、「なんだ、普通のRPGと同じじゃないか」と思われるかもしれない。が、なんと本作では一度倒した敵キャラの復活は一切ナシ。つまり、意図しての経験値稼ぎができないんである。これには驚いた。キャラの成長よりも物語を見せることに特化した作品はこれまでにも多く発売されてきたが、レベル上げが不可能なのはあまり記憶にない。ここで勘違いしてほしくないのは、レベル上げ不可能なのを問題視しているのではないということ。レベル上げができないのに、レベル上げの必要がある、その矛盾が問題だと言いたいのだ。本作の戦闘シーンはロードが多いうえテンポも悪く、正直何度も経験したいものではない。さらに敵が目視可能で戦闘する／しないが選択できるのであれば、避けて通るのがプレイヤー心理のはず。なのに、何体かの敵を避けて通っていくと中ボスとの強制戦闘で全滅は必至。結局は出現する敵のほとんどを倒してレベルアップしないと先に進めないバランスになっている。制作者側は、プレイヤーに戦闘させたいのかさせたくないのか。それすらわからないいびつな構造。このように、RPGの肝となる部分にもゲーム作法の無視が見て取れるのだ。

クソゲーではなく非常に惜しい作品

　前述した段取り、戦闘部分のほかにも、ポリゴンデモでキャラがほとんど動かずカカシのように突っ立っているだけ、フィールドで切り替わる視点の見づらさが凶悪、戦闘システムが無駄に複雑すぎるなどなど、気になる点は非常に多い。以上の理由から、本作を「クソゲーだ」と一刀両断するのは簡単だ。しかし僕はあえて本作を「非常に惜しい作品」と評価したい。というのも、悪い点が多いため打ち消されているが、いい部分もいくつかあるからだ。

　索敵範囲を変えながらフィールドを歩くシステムは緊張感があって面白いし、戦闘時に出現するトリニティ・サークルは退屈になりがちな戦闘にリズムを与えている。どちらもブラッシュアップしなければならないレベルではあるが、ひとつの可能性を見せてくれたことは確か。さらに、単なる勧善懲悪ものではなく、民族間の確執であったり裏切りや復讐が描かれた物語は、国内産RPGではまだ珍しい切り口で面白かった。

　それらがうまく活かされなかったことに対して、「非常に惜しい」と思ってしまうんである。この点に関しては、制作を担当した韓国のソフトマックスのみを責めることはできない。日本側のパブリッシャーであるバンプレストにも責があるからだ。前号の特集「PCゲームをやらないか？」にてローカライズにおける問題点を語ったが、本プロジェクトのような海外の開発会社との共同作業が難しいことくらいはバンプレスト側でも容易に想像できたはず。それを踏まえたうえで徹底したクオリティコントロール、ローカライズ作業を行っていれば、本作はゲームの作法に則したいい作品になっただろうに……。そう思うと、本当に残念で仕方ない。もし次回作があるなら、今度はゲーム作法に則した作品作りを切に願う。

関連作品

テイルズウィーバー

ジオンラインRPG
メネクソンジャパン　機PC
¥月額2,000円（5%税込）　発04年9月21日

ソフトマックスが開発したＰＣ用オンラインＲＰＧ。多人数によるパーティプレイが基本とされるオンラインＲＰＧに、スタンドアローン型ＲＰＧの良さをミックス。物語性が重視されており、頻繁にストーリーイベントが発生するのが特徴。ほんわかしたイラストもかわいい。

韓国製のゲームをプレイしたことがありますか？　『ポップンミュージック』のパチモンみたいなゲームをやったことがあります。確かハングル使ってたので韓国製かと。（東京都　ゼノビア）

TANTRA

魅惑のインドへプレイヤーを誘う おチャクラ全開なオンラインRPG

過去のオンラインRPGに類を見ない、古代インドが舞台となった本作。見た目のインパクトに肝心の内容はついてきているのか？

text by MIDIはらふじ
プレイ時間：25時間

日本を印度にしてしまう、そんなゲームが登場

今から15年前、「日本をインドにしてしまえ！」と声高に歌ったのは、筋肉少女帯の大槻ケンヂだった。初めてその曲「日本印度化計画」を聞いたときは「何をトンチキなこと言ってるんだ、この人は」と思ったものだ。しかし04年、プレイヤー全員をインド人にしてしまうんじゃなかろうかというほど強烈にインド臭を漂わせる作品がPCに登場。それこそが今回紹介する『TANTRA』である。

本作には、ヒンドゥー教の文化がベースとして流れていて、登場するキャラクター、武器・防具のたぐい、カースト制度から転用された階級など、何から何までインドチックに仕上がっている。さらにイメージソングにゴダイゴの「ガンダーラ」を採用。インド世界へプレイヤーを誘うための仕掛けや徹底っぷりには、まさにインド人もびっくりすることだろう。

中世ファンタジー世界を舞台にした作品が多いPCオンラインゲーム市場において、この『TANTRA』が放つテイストは明らかに異彩のもの。まずはこの世界観でゲームを作り上げ発表した、その勇気に拍手を送りたい。

ヒンドゥーの神は意外にも優等生

05年1月現在でオープンβサービス中なので正式サービスでの批評ではないが、とりあえずプレイしていて気になったことを挙げていこうと思う。まず実際にプレイして驚いたのは、オンラインゲームとして非常にまっとうな作りになっていたことだ。誤解のないように言っておきたいのだが、これはほめ言葉である。なぜそう思ったかというと、あまりにもインド臭が強烈すぎるため、プレイする前に「このゲームは大丈夫だろうか？」と正直不安に思っていたんである。なんせ筆者はおハシの国の人であり、仏に対しては「南無妙法蓮華経」と唱える人だ。ヒンドゥーの神とは接点がない。そんな人間が本作を楽しめるかどうかが不安だったが、まったくもってノープロブレム。どうやらヒンドゥーの神は仏教徒にも優しく心を開いてくれているらしい。

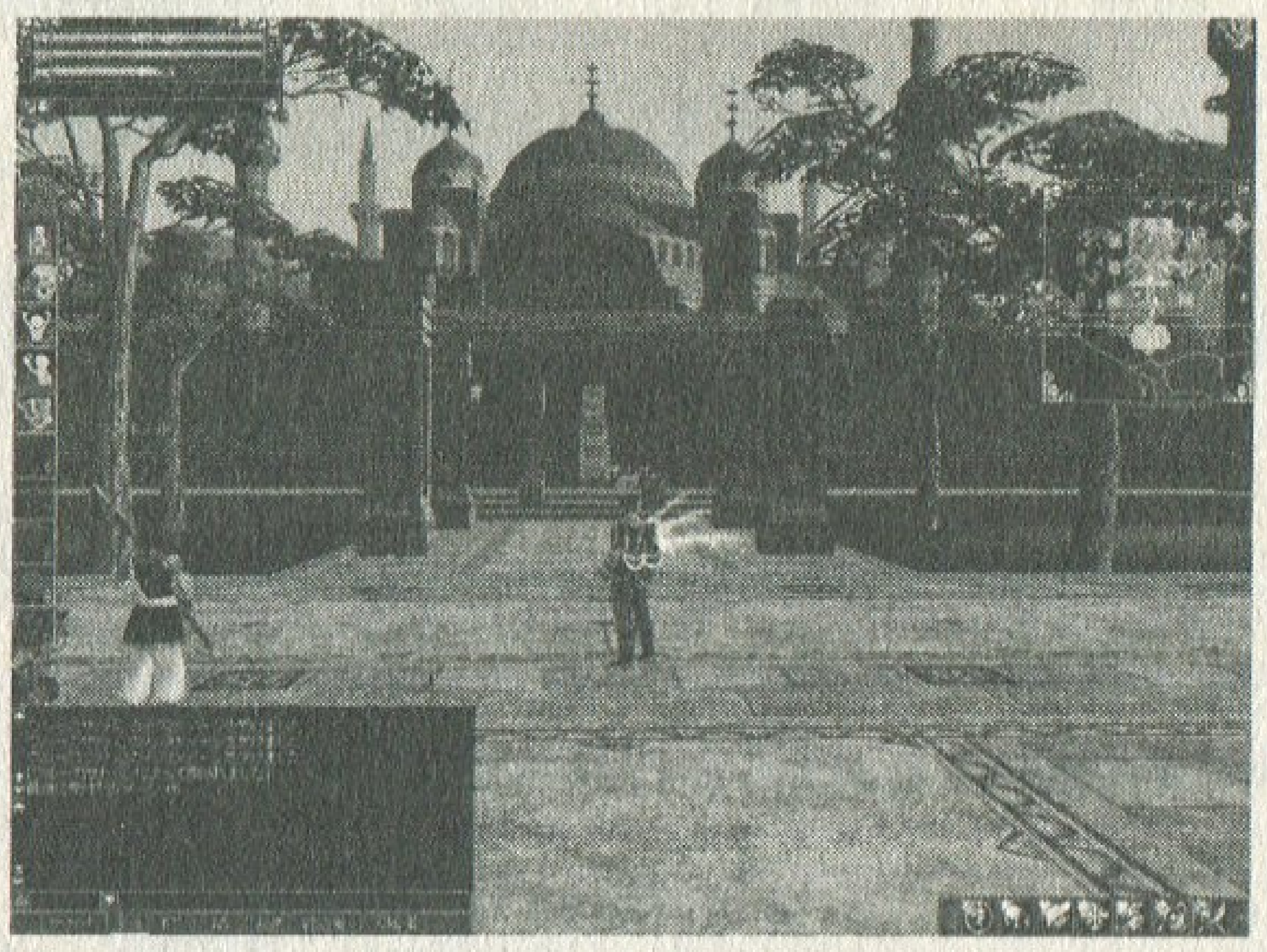
システムは『ファイナルファンタジーXI』や『リネージュII』と同タイプのもので、3Dオンラインゲームのスタンダードとも呼べる形式。マウスクリックで移動や敵との戦闘を行う、マウス重視の操作方法を採用。似た種類の作品を遊んだことがあるユーザーならば、すぐ自在にキャラを動かせるようになるだろう。実際筆者は開始10分ほどで違和感なくキャラを動かせるまでになっていた。

また、後発の作品らしくインタ



ジ オンラインRPG
メ ガンホー・オンライン・エンターテイメント
機 PC
¥ 無料
発 オープンβサービス中

韓ゲーの波に乗れ！



見た目のインパクト、世界観の構築力には素晴らしいものを感じる。が、肝心の内容でパンチ力不足の感が

ーフェイスまわりは研究されていてかなり秀逸な出来に。マクロ登録も行えるので、よく使うコマンドをあらかじめ登録しておけば冒険の効率も格段にアップする。たとえば、あらかじめマクロにターゲッティング、攻撃、アイテム入手のコマンドを登録しておけば、対応キーを3つ押すだけで敵との戦闘に必要な一連の動作が行える。なんというお手軽さ。こんなにお手軽で、厳格なことで知られるヒンドゥーの神様は怒らないのだろうか。ちょっと心配だ。

ほかにも遊んでいて気づいたことがひとつある。他のオンラインRPGに比べて、キャラのレベルが上がるのが早いのだ。筆者はプレイ時間のほとんどをソロプレイに費やしていたので他人の協力はなかったが、それでも10時間ぐらいでレベル20にはなっていた。

通常、オンラインRPGではプレイ意欲を継続させるためだったり、バランス調整の問題だったりで、スタンドアローン型RPGに比べてレベル上げ時間がかかるようバランス調整がなされている。

筆者が以前プレイしていた作品なんて、ゲーム序盤なのに2時間かけてやっとレベルが1つ上がる程度だった。だが、本作ではそういったオンラインRPGの経験値デフレ傾向もどこ吹く風。ヒンドゥーの神のご加護なのか、気持ちいいほどサクサクと気持ちよくレベルが上がる。これに関しては、実際に『TANTRA』をプレイしているユーザーにもかなり好評なようだ。筆者がゲーム中で知り合ったプレイヤーは、他作品でレベルがさっぱり上がらなくなり、気分転換に『TANTRA』で遊んでみたらレベルがガンガン上がるので前の作品に戻れなくなってしまった、と語っていた。ちなみにそのプレイヤーが言っていた前の作品とは、本作を運営しているガンホーが同様に日本で展開を行っているあのゲームだなんて、口が裂けても言えない（書くけど）。

本作ならではのオリジナリティが不足

以上のことからわかるように、この『TANTRA』は見た目のぶっ飛び具合とは裏腹に非常に優等生な作品だ。隙がないと言ってもいい。が、あえて欠点を上げるとすれば、これといった長所が見当たらないのが気にかかる。

要するに、ビジュアル部分をのぞけば、どこを切り取っても「今までのオンラインRPGにありがちな風景」になってしまうのだ。見た目以上のインパクトが作品内にないというのが最大の原因なのだろう。すでにいろんなオンラインRPGが発表され同ジャンルにおけるアイディアも割と出尽くしてしまった感があるのは確かだが、せっかくここまで素晴らしく調和の取れた世界を作り上げたのなら、欲張りかもしれないが、ほかのオンラインRPGでは体験できない、本作ならではの驚きが欲しい。ヒンドゥー&古代インドのインパクトで完璧な受け皿はできているんだから、あとはそこにうまい料理を盛ればいいんである。

幸いなことに本作はまだオープンβサービス中で、正式サービス開始までには時間がある。それまでにぜひ、ユーザーをあっと驚かせるアイディアを用意してほしい。そして『TANTRA』が本当の意味でのオリジナリティを手に入れたとき、大槻ケンヂが声高に叫んだあの歌の歌詞どおり、日本は印度になり、日本のゲームユーザーは全員インド人と化すだろう。

関連作品

ラグナロクオンライン

ジ オンラインRPG
メ ガンホー・オンライン・エンターテイメント　機PC
¥30日間1,500円(5%税込)　発02年12月1日

韓国のグラビティ社が制作、日本ではガンホーが運営を行っているPC用オンラインゲーム。日本におけるオンラインRPGの先駆け的存在で、『ファイナルファンタジーXI』と共に二大巨頭と称されるほど人気がある。クライアントが無料ということもあり、登録ユーザー数の多さは国内随一。

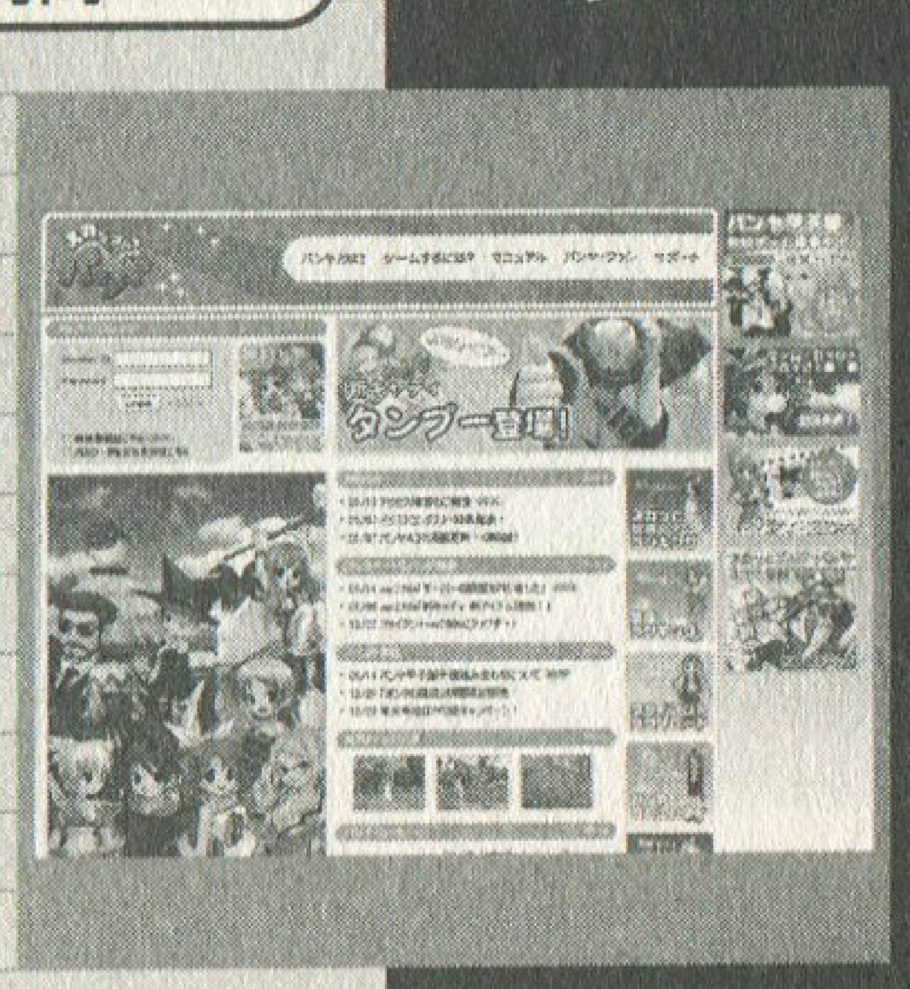
韓国製のゲームをプレイしたことがありますか？　ないです。例えば、北朝鮮に潜入する諜報員のゲームでも出れば買うと思います。（東京都　ティーポット）

スカッとゴルフ パンヤ

「金の取れるオンラインゲーム」の新たなビジネスモデル

ゲームプレイ経験を問わない手軽さと、プレイを敬遠させない料金形態を両立させた運営手腕が秀逸。

text by 大杉仁
プレイ時間：19時間



ジ ゴルフ
メ ゲームポット
機 ＰＣ
¥ 無料
発 04年11月11日

ひと言で表現すると無料の『みんゴル』

「タイトルからゴルフゲームであることはわかる。だけどパンヤって何だ！」と思わず水平線に向かって叫びたくなるが、その疑問はとりあえず置いといて（いや、韓国語で「ナイスショット」的なニュアンスの単語らしいのだが）。この『スカッとゴルフ　パンヤ』（以下『パンヤ』）、結論から言うと、なかなか良くできている。ゲームシステムそのものは、左右に動くゲージをタイミングよく止めてパワーとインパクトを決めショットする、という、いわゆる『みんなのＧＯＬＦ』タイプ。というか、極論すると『みんゴル』そのまんまである。確かに、ゴルフゲームとしての必要最低限の要素を絞り込み、余分な部分をそぎ落としていけば、最終的にはまず間違いなく『みんゴル』になるというのはわからないでもないが……。頭身の低いポップなキャラデザインもまた『みんゴル』との類似性を強めてしまっている。

ただ、この類似は何も悪意によってそうなったとは思えない。これは推測にすぎないのだが、本作はＰＣを利用する非パッケージ販売の無料オンラインゲームであり、必然的にプレイヤーの募集はゲーム系ポータルサイトを中心に行われている。となると、集まってくる人間は大多数がライト層になるわけで、それに合わせた親切設計のゴルフゲームを作ろうとした結果なのではないか。

それに、『パンヤ』の親切設計は一部では『みんゴル』を凌駕している。本作のグリーンには、各グリッドに点が表示され、その位置で傾斜を表現しているのだが、この点とカップを合わせると、自然と最適のパットラインになるのだ。それどころか芝目の概念まで取っ払われており、「とにかく手軽にそう快感を」という開発者の意気込みが見えて好感の持てる部分である。

ともかく、そのかいあってか母国韓国ではサーバ落ち寸前が日常茶飯事という大盛況。日本上陸後も順調にプレイヤー人口を伸ばし続けているようだ。

ゴルフゲームならではの雰囲気作りの工夫

練習を除くメインのゲームモードは、最大4人までの個人戦、2対2で勝利ホール数を競うチーム戦、そして最大30人が同時プレイできる団体戦の3つ。団体戦は例外として、ＭＭＯＲＰＧとは根本的に異なった、限られた人数が一種の閉鎖空間に集う状態になるわけで、必然的にＩＣＱチャット的な親密さ、悪く表現すると「馴れ合い」の空気が基本となる。かてて加えて、団体戦以外では他のプ

韓国製のゲームをプレイしたことがありますか？　生首ゲーとかへんなゲームばかりなのでプレイしたくありません。（北海道　シャオリー）

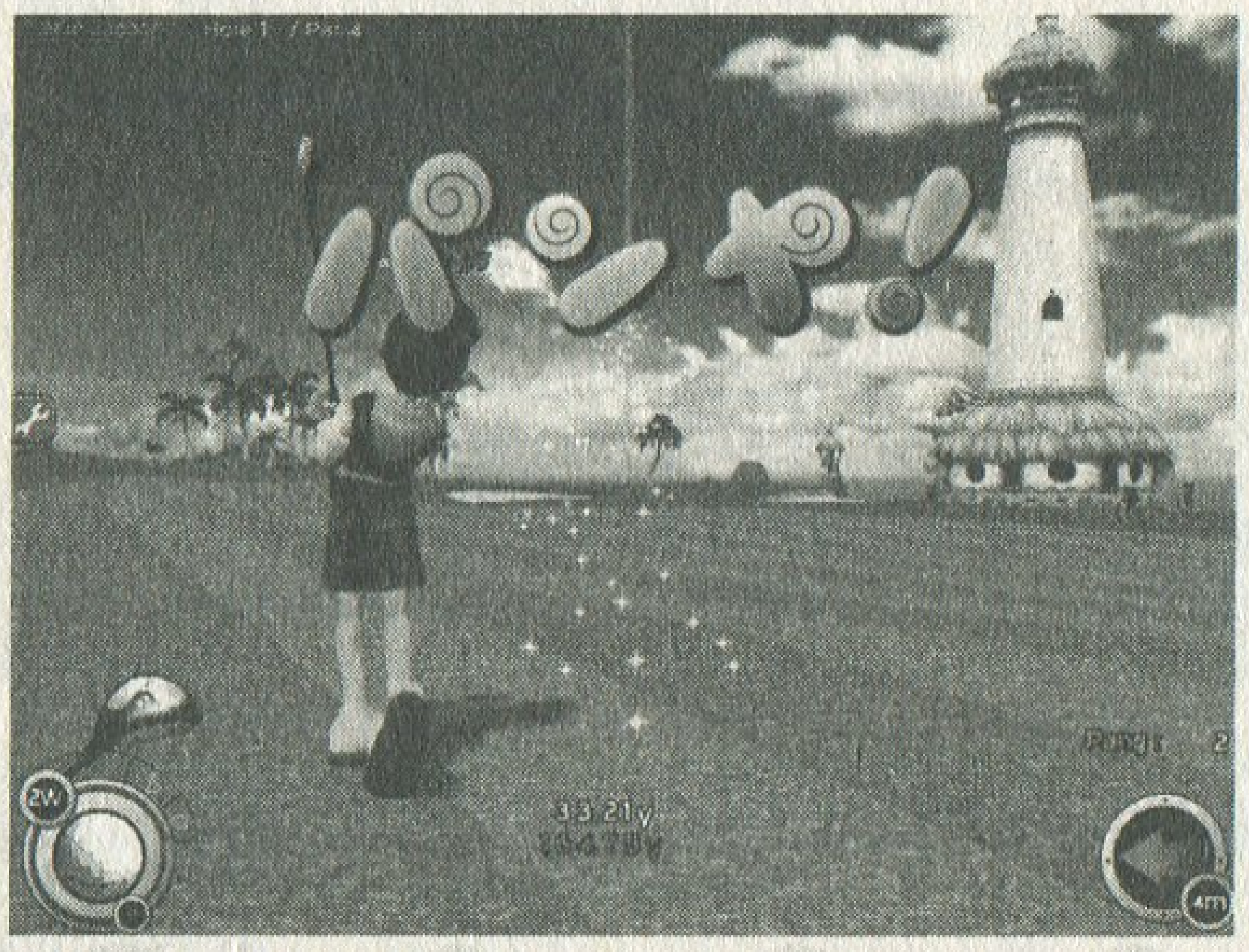
レイヤーの打順待ちが発生するので、この手持ちぶさたの間に自然と何かしらの会話を交わすようになる。かく言う筆者の個人的なことを書くと、オンラインゲームであっても終始無言でソロプレイにいそしむタイプなのだが、この『パンヤ』では気づいたら普通に会話している、という不思議な状態だった。会話の内容が基本的に「ナイスショット」とか「おめでとう」くらいの、ごくごく簡単なものが中心になるせいもあるが、最大の要因は前述の「居心地のいい閉鎖空間」だろう。

ただ、これはつまるところ、プレイヤー間のムードをいかに良い状態に保つかが、本作を快適に楽しめるかどうかの重要な鍵となることを意味する。

まぁ基本的にはやはり紳士のスポーツということで、今のところ深刻な事態が発生する気配はほとんどないようだが、このあたりは当然提供元のゲームポットもかなり気を使っており、チャット機能にその場の発言を過去ログまで含めて運営側に申告できるボタンをデフォルトで搭載していたり、公式サイトなどでも折に触れてマナーについての注意を喚起している。この辺りのそつのなさは、オンラインゲーム分野において一日の長がある韓国産ならでは、だ。

ユーザーのニーズに応えた巧みな料金設定

最初に軽く触れたが、本作のプレイ料金は無料である。ではどこで利益を回収しているかというと、ゲームプレイそのものとは直接関係のない一部のアイテムを購入する際に現金、つまりリアルマネーが必要になるシステムなのだ。



最高のタイミングでゲージを止めると画面いっぱいに「パンヤ」の表示。これだけはどうにもなじめない

有料アイテムがなくても、多少能力的に不利になったり（それでも腕次第で何とかなるはずだが）、キャラの外見が寂しかったりするだけだ。しかし、やはりスーパープレイを連発するような人が特殊アイテムを使っていたりすると、どうしても欲しくなるのが人情。このあたりの物欲のつつき方と、フリーゲームとしての手軽さを両立させた手腕は絶妙である。

ご存知のとおり、国内のオンラインゲームの大多数は、クレジットなりウェブマネーなりを利用して、月額プレイ料金、さらにはクライアント（プレイに必要な各種ソフト）代金を直接回収している。各種広告収入で何とか賄って完全無料にするという方法もあるだろうが、開発・運営費との兼ね合いを考えると難しいのが実情だ。

それこそインターネットなのだから、経済的負担そのものは実質的に大したことはなくても、クレジットカードを持っていない（あるいは年齢的に作れない）、ウェブマネーを購入するのが面倒、というようなユーザーも数多く存在するはずである。これらの層をくみ上げることが今後の急務であろう。

韓国の場合、まずクライアントを無料提供するのは半ば当たり前。とにかく〝人を集めること〟を第一義とし、「ゲームそのものは客寄せの手段」くらいの割り切り方である。さりとて、ただ集めるだけというわけではなく、ビジネスとしての工夫も怠ることはない。『パンヤ』では前述のような巧妙な料金体系を用意することで、「パッケージ以外の部分でも利益を得られるオンラインゲーム」の仕組みを見事に作りあげてみせた。この好例をいかに自らのものとするかが、今後日本のゲーム業界がオンライン分野で発展できるか否かを決めることになるだろう。

関連作品

みんなのGOLFオンライン

ジゴルフ
メSCE　機PS2
¥5,040円（5%税込）　発03年6月12日

言わずと知れた国民的ゴルフゲームのオンライン版。基本が名作だけにオンライン化しても当然傑作なのだが、通信プレイに先立ってPSBBユニットが必要などの敷居の高さが最大の難点。

韓国製のゲームをプレイしたことがありますか？　「トマック」を少しばかり。生首の愛らしさがグッド。（岩手県　頼りない翼）

ナルシリオン 日本語版

いつか見た「熱さ」を秘めた韓国ゲームの未来を期待させる佳作

日本人にもなじみやすい手堅い作りのアクションRPGだが、そこにはもはやわれわれが失いつつあるものが確かにある。

text by 箭本進一
プレイ時間：30時間

日本の影響が深い絵柄とストーリー

海外ゲームをプレイする際に一番のネックとなるのは、原産国と日本でのゲーム風土の違い。グラフィックの画風やストーリー展開、世界背景といったゲームの構成要素が原産国と日本で大きく違う場合、慣れていないと違和感を覚えることが多い。

しかし『ナルシリオン』の場合、導入部分は日本のそれと非常に近い。二大大国が戦争を続ける世界、異文化を排斥する国で人間兵器「魔導士」として養成された少女が心を取り戻していく……といったストーリーの大筋は、往年のスクウェア系ダークファンタジーを思わせるもの。キャラクターの絵柄も日本のモノに近く（ぶっちゃけてしまえば「天空のエスカフローネ」「ヒートガイJ」などで知られる結城信輝風）、絵柄による違和感は少ないはずである。2頭身のキャラクターがフィールドを駆け回るアクションシーンや、頭から漫符（※）を出して芝居を繰り広げるイベントシーンなどは日本ゲームのノリとほとんど同じと言っても過言ではない。主人公レイナの「人間兵器として育てられているので世間と少しズレている」キャラ立ちなどは、日本オタク文化圏でいうところの〝綾波系〟そのままである。

海外ゲームを挫折する主な原因である「グラフィックの画風になじめない」「ストーリーがピンとこない」「女性キャラが怖い」といった点は『ナルシリオン』には当てはまらないと言えるだろう。

「横殴り」問題は韓国ゲーマーの原風景？

ゲームは最大4人パーティーのアクションRPG。プレイヤーが操作するキャラクター以外はAIが操作する。AIには「攻撃」「技」（魔法や特殊スキル）「アイテム」（回復アイテムなど）の使用頻度を「上・中・下」で設定することで、動きをある程度決めてやることができる。スクウェアの『聖剣伝説2』に近いシステムだが、最大の相違点は経験値の扱いであり、これがゲーム性の根幹にまでかかわってくる。

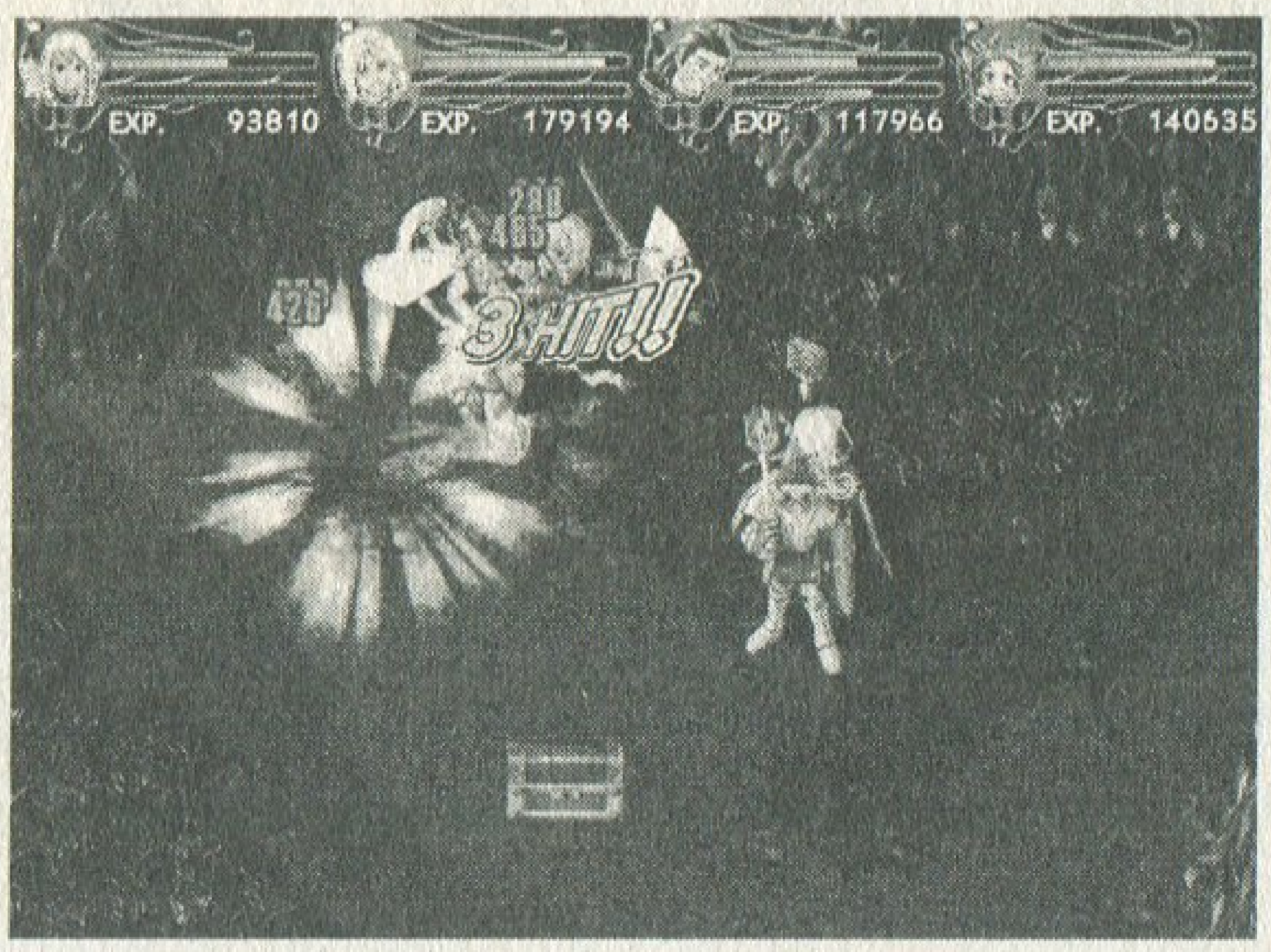
『聖剣伝説2』では経験値は戦闘に参加したキャラクターに平等に与えられるのだが、『ナルシリオン』ではトドメを刺したキャラクターにのみ与えられる設定になっている。つまり、どれだけがんばってダメージを与えたとしても、トドメをさらわれてしまうと経験値はまったく入らないのだ。目当てのキャラクターを育てるためには「仲間のAIを調整する」「仲間をわざと戦闘不能状態にする（！）」「ある程度痛めつけた状態からトドメを譲る」といった細か



ジ アクションロールプレイング
メ メディアクエスト
機 Windows98/Me/2000/XP
¥9,429円（5%税込）
発 04年3月26日

※漫画において、すでに記号的役割を持つと認識されているキャラクターの感情表現のための描写。「困った時の汗のしずく」「怒った時の青筋」など。

な工夫が必要になるのである。
経験値は皆の財産である『聖剣』方式。経験値は倒したキャラのものでプレイヤーの創意工夫が要求される『ナルシリオン』方式。プレイヤーによって好みが分かれるところである。『ナルシリオン』方式に慣れないうちは、バリバリとトドメをかっさらってゆく味方AIキャラクターに対し、「戦士系は楽に稼げていいよな！」「空気読めよお前！」などと憤慨することになるのだが、これは韓国系MMORPGをプレイしているときそのままの光景であるのが面白い。獲物の取り合いというのは『ラグナロクオンライン』の「横殴り」問題など、韓国系MMORPG名物とも言えるのだが、スタンドアローンのゲームにもこれがひょいと顔を出してしまう辺り、韓国のゲーマーや作り手のDNAに刻まれた「原風景」なのかもしれない。



『イース』などから連綿と続くアクションゲームの伝統を、いい形で継承しているのがわかる

ゲーム中の重要なヒントを自動で記録する「日記」や、セーブはフィールド上のどこでも可能なシステムといった日本製アクションRPGの親切設計を踏襲しながらも、ゲームの難易度は中盤以降どんどん上昇することになる。広いフィールドに不親切なワープシステム（ワープポイントの数が少ない）といった移動系の問題。「突如敵が強くなる」「特定キャラ1人で闘わないといけないボス戦がある」など、所々で急上昇する難易度曲線。「ボス戦は攻撃を回避するようなテクニックよりもどれだけ長く持ちこたえられるかの持久力が重要（操作テクニックではカバーできない局面が多い）」というマッシヴなバランス。そして「成長は特定ポイントにある魔法陣でしか行えない」といったシステム上の制限。これらの要素が複合してしまうと「うっかり強い敵のいる場所に迷い込んでしまい、脱出が極めて困難な状態になったうえに周囲には魔法陣もなく成長不可能（もしくはイベント戦闘なので後戻りが不可能になる）、ほかのセーブデータも存在しない」といったハマリの状況に陥ってしまうおそれもある。ここまで極端な例はまれだが、セーブデータのこまめな保存は必須。昔の和製PCゲームを思い出させる光景と言えるだろう。これを解決するのは、稼げるときにひたすらに稼ぐこと。戦闘のテンポは速く、敵がアイテムを落とす率も高いため、稼ぎそのものはそう苦にならないのが救いである。

どこか懐かしい韓国ゲームの熱気

本作は日本ゲームを思わせる絵柄やシステムが、韓国らしいバランスで仕上げられた作品。いわば「日本ゲーム志向の韓国ゲーム」であり、プレイする人は日本ゲームからの影響に驚くことだろう。脇役として登場する、アニメ「真・ゲッターロボ」の主人公たちにそっくりな3人組や、突然「コーラの炭酸含有量」「千円札の寸法」「開発チームの人数」といった問題が出題されるクイズ、「恐ろしい光景」と称してWindowsのブルースクリーンそっくりの画面が表示されるイベントなどから垣間見える熱気と無邪気さは、いい意味で昔の日本の同人ソフトを思わせるものがある。韓国のゲーム界はこの熱気のまま「日本的なもの」を志向し、やがて乗り越えるのか。それとも、まったく異なった「韓国的なもの」を生み出していくのか。大いに注目したいところである。

関連作品

聖剣伝説2

ジARPG
メスクウェア　機SFC
¥10,290円(5%税込)　発93年7月30日

91年にGBソフトとして発売された初代に続く第2作。AIを交えた戦闘を円滑に進めるためのリングコマンド、武器はアイテムを使用した練成のみで性能アップが可能、といった新機軸を盛り込んでおり、10年以上たった今もなおシリーズ最高傑作と推すファンも数多い。

韓国製のゲームをプレイしたことがありますか？
多分ないと思う。というか、どれが韓国製のゲームか知らない。ネットゲームとかなら多いらしいようですが……。
（神奈川県　ターミネーター）

第1特集　総論

韓ゲーは今まさに発展途上

日本の地位を脅かすまでに急成長しつつある韓ゲー産業。そこから学べるものは限りないはずだ。
（text by 編集部）

まぁ詳細な分析を待たずとも、ことPC向けオンラインコンテンツに限れば、もはや韓ゲーがメインストリームであるという点に異論はないだろう。この分野においては、今後日本のゲーム業界は、いかに成功の要因を探り、そして学んでいくかが最も重要になってくる。

これまでの日本ゲーム業界は、極論してしまえばオンラインコンテンツの展開に関するノウハウがまったく存在せず、ただやみくもに従来の手法を墨守するだけだったように思える。本来オンラインゲームを展開するにあたっては、コンシューマ分野とはまた違った嗜好、消費意欲を持ったプレイヤー層に応じた展開をすべきであったにもかかわらず、だ。自国内、そして急速な発展を続ける中国においてオンラインゲーム産業を成熟させていった韓国ゲーム業界は、さすがにその辺りに抜かりはなく、それ故に日本でも順調に成長していったと見るべきだろう。

一方コンシューマタイトルや、非オンラインのPCゲームを見ると、まだまだ日本ゲーム業界の優位は揺るがないように思える。ゲームそれ自体で完結していることが求められ、付随要素でカバーするのが難しいということもあるだろうが、この分野での韓国ゲームはおしなべて粗削りであり、日本の作品の模倣から完全に脱却するところにまでは至っていない。

これはある意味仕方のない部分もある。違法コピー問題が今も昔も存在する韓国では、ゲーム産業発足当初からその対策の一環として、パッケージそのものを流通させずにネットでのコンテンツ展開を中心とするという方針が採られてきたからだ。それが逆に別の分野での違法コピー問題を招いている点も否定できないのだが、それはともかく、オンラインゲームという特殊なマーケットに特化するあまり、コンシューマ分野での発展が遅れてしまったということである。

しかしそれでも、潜在的な技術力、ゲーム開発能力は軽視すべきではないだろう。模倣から始まっているとはいえ、今やその基本的な開発能力は日本と比べてもさして大きな開きがあるわけではない。要は発想のポイントであるとか、細かい部分の調整方法といった部分が未発達ということだ。全体的に急成長の途上にある韓国経済の影響を受けて、ゲーム産業もまた爆発的な勢いで成長する可能性を考えると、国産ゲームもそれほど安穏として優位性に甘んじることはできないだろう。

一般的に、トップに立ったと認識した時点で衰退は始まっているものであり、日本のゲーム業界もまたその例外ではない。現在の立場にあぐらをかいたままでは、遠からず韓国や中国などの後塵を拝することになる。その辺りは各メーカー、開発者各位も十分承知ではあるだろうが。

しかし、韓国ゲーム業界が日本を脅かすようなレベルにまで発展することは、むしろ歓迎すべきことである。対等に近いライバルとして身近に存在し、互いに切磋琢磨して両国のゲーム産業が発展していく、という形が、今後望まれる日韓ゲーム業界のあり方だろう。

韓国製のゲームをプレイしたことがありますか？	周りに『ラグナロク』廃人はいる。『リネージュ』既知○はいない。かく言う本人は全く触れた事がない。（埼玉県　HDK）

デジタルコンテンツ仕事術 第2回

講師：米光一成 ゲスト：飯田和敏

毎回多彩なゲストを迎えノリ重視でお送りする、大好評の「デジタルコンテンツ仕事術」。第2回は『アクアノートの休日』や『巨人のドシン』など、ゲームの枠にとらわれない斬新な作品を生み続ける飯田和敏氏をお迎えした！ あの名作の誕生秘話も……!?

声明としてのゲーム、企画を通す方法

米光（以下、**米**）：（PSのスイッチを入れると『アクアノートの休日』のタイトルが映し出される）『アクアノートの休日』が和敏さんの最初の企画作品なんだけど。どういう経緯で企画をすることになったの？

飯田（以下、**飯**）：PSに『A列車で行こう』を移植することになって、その時、新しいものをもう一本作ろうってことで、社員全員参加のコンペがあったのよ。

米：そこで出した企画？

飯：僕はねぇ最初ドラキュラのゲームを作りたくて。ドラキュラが、処女の血を吸って100年ごとによみがえるゲームを作りたいって提案したんです。

米：インタビューとかでよく言っているよね。宮本さんに話したら、「血を吸う」ということを、引っ張るコントローラでできたら面白いって言われた、とか。

飯：うん、いまだにこだわっている。100年たつと処女が減ってるんだよ。で、えーこの子が!? 意外だなーって。

米：あ、ポイントは処女かどうかっていうところなの？（笑）

飯：そう。俗な。そのゲームをどうしても作りたくて、ものすごい大きな声で発表して。エイズとか血友病とかあるから社会性がありますよとか言って。

米：あるけど（笑）。

飯：でも、シーンとしちゃって。あれー困ったなぁ、外しちゃったなぁと思った時に、目に入ったのが、ラッセンの絵なんですよ。

米：あっ、会議室に飾ってあったの!?

飯：そう。（ネット上の絵を示しながら）ラッセンていう画家がいて、ハワイに住んでるサーファーなんだけどね。イルカが泳いでたり、青い海とカラフルな魚たちの絵だったり。飾って、無難な絵なんですね。

米：それが会議室に……。

飯：部長がセレクトして飾ってたってことを、それ見て思い出して、「これをゲームにしましょう！」って。

米：ここ、ポイントだよ。決定権を持ってる人が好きなものを絡めろ！ ですね（笑）。

飯：釣りバカ日誌ですよ（笑）。まぁ、それで、作ろうってことになって、そこから考え始めたわけです。

米：『アクアノートの休日』の一番の特徴は、いわゆるゲーム性がないってところで。得点も出ない。駆け引きとか、最終目的もないんだよ

ね。

飯：ない。

米：そういう、攻略するとか得点を競うとかじゃなくて、海の中を散策する……（コントローラを使って動かそうとするが、ちゃんと動かせない）散策、できない（笑）。

飯：ちょっと癖がある。

米：そう！ 前側のボタンが前進じゃないんだよ。ボタン配置の秘密は？

飯：いや、○だから前進。×だから逆進だろっていうシンプルに。（画面見て）やぁ、どこまでも青いよね（笑）。

米：エンターテインメント的な感覚でいくと、最初なんだから、もうちょっと魚とか出すよね。

飯：「つかみ」として、ね。今スタート地点だから、ばーっとイルカとかジャンプするとか、おいしいところを見せなきゃいけない。

米：あ、魚、出てきた。

飯：でも、これ作った頃は、全然そういうことまで考えられなかった。

米：最初は「えーっ、何これ」って思ったのね。でもやってるうちに、ここでなんか出すとか、事件を起こすとか、そういう作為が見られないことに、逆に驚きやリアルさを感じてきて、それが面白かったんだけど。その辺って、一貫して和敏さんのゲームに狙いとしてあるよね？

飯：ゲームとは何かっていう。「とは何か」論争って言うんですけども、いろいろ考えていたことがあって、ゲームは何が一番面白いのかっていうと、インタラクションだよなって。

米：ボタンを押すと前に行くとか、何かすることによって、画面の中で何かが起こるっていうこと？

飯：うん。日本語で言うと「相互作用」。それがテレビゲームで、他のメディアと圧倒的に違うところ、際立ったところ、だから。

米：インタラクションが要だ、と。

飯：これのみを抽出する形で一本商品を作ることで、一つの声明みたいなことができるんじゃないか。そういうことを宣言したい気分だったんですね。

インタラクションとゲーム性と『巨人のドシン』

米：それは今、和敏さんのやってることを振り返ってみると納得いくんだけど、当時、たとえばスタッフとか、上司とか、それで納得したの？

飯：いや、しなくて。

米：捕まえて魚アイコンとか集めて達成感を生み出そうよとか、得点を表示しろよとか、っていうのが、当時のまぁまぁ普通のゲームを作っている人の感覚だったと思うんですよね。

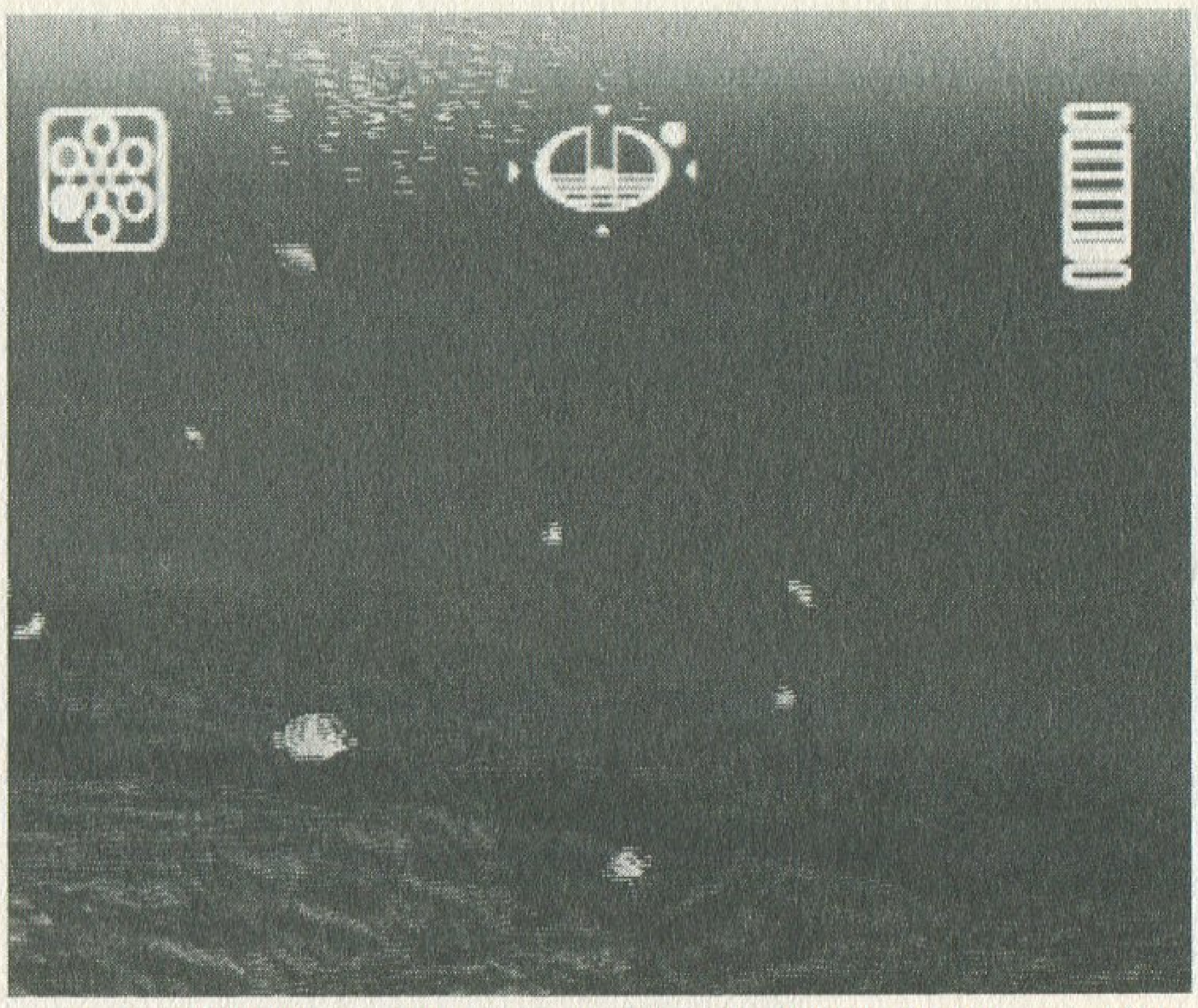
飯：そうですね。企画のうえでは、ありました。

米：あっ、最初から排除したんじゃなくて、入ってたんだ。

飯：僕そのものの興味はインタラクションをメインに持ってくるってことだったんだけど。やっぱり商品を作んなきゃいけないわけで、求められているものはゲーム性であって。

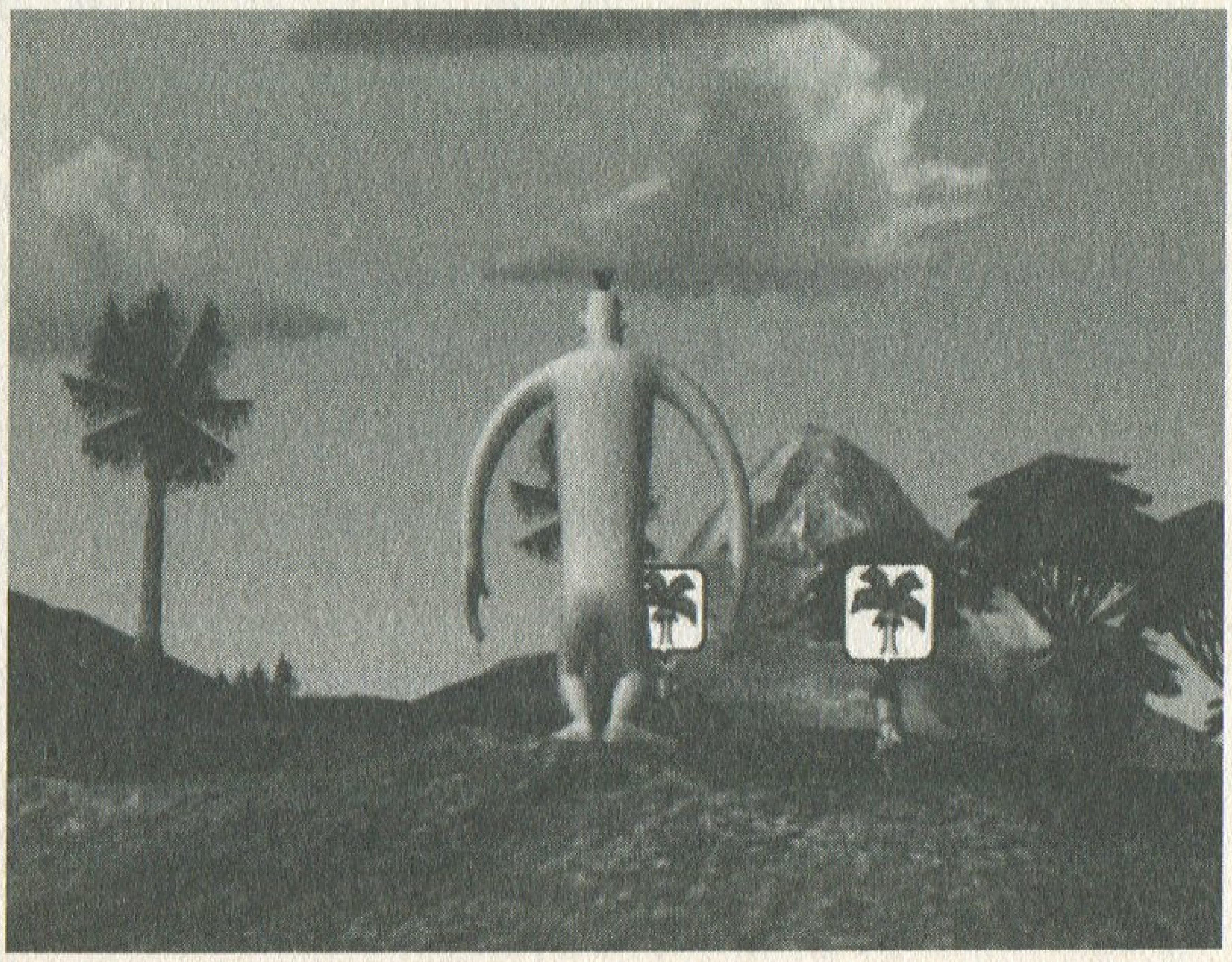
米：それは、必要である、と。

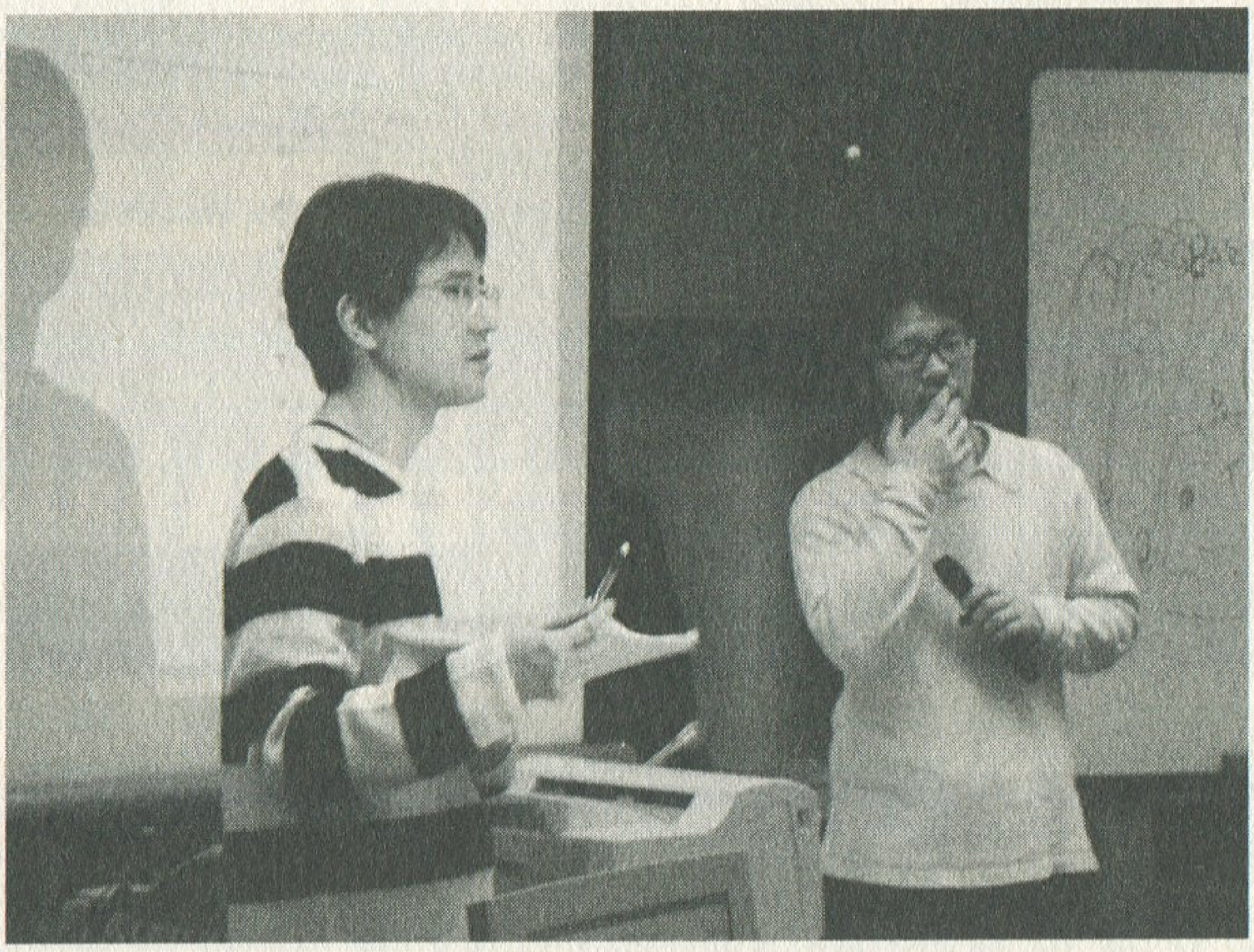
飯：だからインタラクションをメインにしつつ



スタート直後はどちらを向いても広大な青い空間が目の前にあるだけ。小さな魚の群れを見つけるだけで嬉しくなる

もプラスαとして何らかのゲーム性を持たせたいとは当時も考えていた。
米：それは、入れられれば、入れようかくらいな……。
飯：いや、積極的に入れようと。
米：ここまでゲーム性を排除したものを狙ってたわけじゃなかったんだ。
飯：うん。だからね、『リッジレーサー』って、非常に美しいコースが、夕焼けのシーンがあって、俺そこで止まりたかったのね。
米：ああ、綺麗だった。
飯：レースしたくなかった。で、夕日を眺めていたかった。
米：なるほど。
飯：（『アクアノートの休日』の資料を示しながら）ここにカプセル状のものがありますけど、この中に魚を捕って帰って、こっちで飼育する。『アクアゾーン』ってゲームが当時あって。
米：それに近い感じなんだ。
飯：あともうひとつ定番、宝箱があって金貨が埋まっている。
米：宝探し。
飯：っていうようなことがイメージとしてはありました。それで、なんでそのゲーム性ってのがなくなっていったかっていうと、ひとつは単純にスケジュールの問題。
米：『アクアノートの休日』は、どれくらいだったの？
飯：えー、ラッセンって言ってから9ヵ月かな、10ヵ月無かったと思う。メンバーも最大で6人くらい。だから、どこかを削らなきゃいけない。
米：で、インタラクションっていうことが心の中心にあったから、それ以外の駆け引きとかコレクションといった部分を削っていった。
飯：内心不安だったんですけどね。「競争」とかなくてゲームっていうマーケットで流通するのかどうかっていう。僕は作家ではない。純粋な作家ではないから。仕事だからお金をもらわないといけない。で、ゲームつくって開発して、せめてその資金は回収する、次のゲームをつくるくらいのね。
米：プロデューサー的な感覚もちゃんと持ってて、商品として成立させなくちゃっていう思いもあった、と。
飯：だからものすごい不安で。でも、中途半端に他のところ取るよりも、自分が一番好きな部分だけをやるのがハードコアで良いじゃないかってことで、ああいうゲームになったわけですね。
米：『巨人のドシン』は、目的とか、ゲーム性とか、『アクアノートの休日』や『太陽のしっぽ』ではオミットされていた部分が結構入ってるよね。
飯：それは、開発期間が十分とれたおかげで、それで、本来の目標にたどり着けたっていう感じだよね。
米：巨人っていうモチーフは、どこから？
飯：人体への興味は、『太陽のしっぽ』のころから、すでにあったんですよ。マップが大きな人体になってて、頭の位置には頭のオブジェが、


要求をかなえたり、無視したり、勝手に地形を変えたり……。そんな自由さの中にゲーム性が含まれている



脚の位置には脚のオブジェがあったりする。

米：マップが巨人だったんだ。

飯：そういう大きいものへの憧れがひとつあって、もうひとつ、ゲーム的な要因があって。マリオって小さいマリオと大きいマリオと二種類ありますよね？　ここにグラデーションを持たせることが出来たらアクションの幅が広がるんじゃないかなぁって。

米：大きいマリオなら、こちらにも進める、中ぐらいなら、届かない、とか。

飯：グラデーションですね。で、それがアナログに近ければ近い程、いろんな一つのジャンプがいろんな事を生む結果につながるんじゃないかっていうアイデアがあったんですね。

米：大きさの変化というアイデアと、もともとあった巨人のモチーフで……。

飯：そこで普通の人は一捻りするんだけど、僕はストレートに巨人……。

米：とにかく、でかくなるんだと（笑）。

飯：そう。

米：でも、ストレートに考えを進めていくと、大きさの変化が豊富なアクションゲームになっちゃうと思うんだけど、そうはしないんだ？

飯：アクションゲーム案ってのも、もちろんあったんだけど、アクションゲーム案でいくとゲーム性重視になっちゃう。ジャンプ成功、失敗みたいな事が要求されるでしょ？　で、成功と失敗とかって現実でもあるわけだからそんな空想の世界でまで失敗したくない、へこみたくないこれ以上っていうのがあって。ゲーム一般に言えることなんですけど、減点法っていうような考え方はしたくなかった。

米：そういう競争や成功失敗というふうなゲーム性は排除したい。

飯：うん、したい。

米：『巨人のドシン』は、そうじゃないゲーム性を組み込めた。

飯：うん。ゲーム業界に足を踏み入れたその瞬間から夢を見ていた自分の理想に届いたかなっていう。

米：『アクアノートの休日』のころから目指していた部分に、到達できた、と。

飯：そう。だからドシンを作ったあとは本当にふ抜けになっちゃって。

米：もう作らないとか言ってたよね。バンドやる、とか。

飯：うん。でも、まぁ、まだゲーム、作り続けてるんだけどね。

デジタルコンテンツ仕事術

池袋コミュニティ・カレッジで月2回行われている講座。講師は米光一成氏。ゲームや携帯、インターネットをはじめとするデジタルコンテンツ制作の、具体的な内容や発想法などのテクニックを伝授する。4月から新講座スタート。2月20日より申し込み開始。

お問い合わせ：
池袋コミュニティ・カレッジ
03-5949-5487
http://www.seibu.co.jp/c_college/

殺伐ゲーム超特急
BLOODY GAME EXPRESS

text by 原田勝彦

好評につき年越しと同時にページ数倍増！　だけどやることたぁ変わらず、今後も暴走特急はさらに加速して突き進みます!!

ステレオタイプで語るだけじゃゲームの面白さはわかんねえぞ？

第5回　ネオコントラ

ジ アクションシューティング　メ コナミ　機 PS2　￥7,329円（5%税込）　発 04年11月3日

気が付けば2ページに増えていたこの連載。自分とゲーム批評の幸福のためとはいえ、書けば書くほど心が病んでいくようだ。この文字量の増加が我々の未来にどのような影響を及ぼすか、静かに見守っていただければ幸いである。たかが1ページ増えただけで大げさに言うなよこの野郎。

さて、突然だが読者の皆様は硬派なゲームは好きだろうか？　やっぱゲーマーなら硬派ゲーだよな～。女子供は帰れ！　みたいな燃える漢のゲームは最高だよな～。なーんて思ったりする？

ちなみに俺は大嫌いだ。

硬派なゲームが嫌いと言うよりは、硬派という言葉だけが何の中身もないのに独り歩きしている現状、また個々のゲームに硬派というレッテルを勝手に貼り付ける行為が嫌で嫌で仕方がないと言うべきか。だってなんか変だよ！　だいたい何をもって硬派と認定するんだ？　それに硬派かどうかって問題は、結局ゲームの雰囲気の問題だろ？　硬派かどうかでゲームの評価を決めていたら、それこそ硬派ゲーマーが蛇蝎のごとく嫌う、萌えるか萌えないかだけでゲームを評価してしまう萌えゲーマーと一緒じゃないか。

まあ、こんなことは俺が言わなくてもゲーム批評読者なら心の中で理解していることだろう。実は硬派ゲーマーも萌えゲーマーも、案外お互いが近い存在であることに対し自覚的で、自分の中にある両方の要素を融合させる方向に進化していたりする。たとえば硬派とされるモビルスーツと美少女を組み合わせた「MS少女」なんてものもかなり昔からある。また、同人ゲーム界隈では、極端な弾幕シューティングと露骨すぎて恥ずかしいくらいの萌えキャラを組み合わせた『東方』シリーズが妙に人気を集めたりもしている。硬派と萌えは紙一重、か……。

早くも話がだいぶズレてきた。そうじゃなくて今回は『ネオコントラ』の話だ。『魂斗羅』シリーズは何かと硬派ゲーの代表にされがちだが、どうしても俺は硬派のレッテルを貼りたくない！

硬派という言葉の裏にはユーザーに対する不親切さ、そして不親切なままでよしとする不誠実さが隠れているように思えてならない。要するに、バランスが極悪でクソ難しくしかも何の救済策も講じられていないダメダメゲームを、硬派の一言で正当化しちゃってるように思うんだよ。それが常態化するにつれ、硬派＝高難度のイメージが開発者にもユーザーにも染みついていったのだろう。

この罠に深くハマっていたのが前作『真魂斗羅』だ。久々の新作、国内開発、そしてPS2ということで力の入り具合は伝わってきたのだが、いかんせん1面から難しすぎた。それはもちろん開発者に



足を素早く動かせばヘリのローターの上も歩ける！　さすが魂斗羅。毎回必死だ

よる意図的なバランス調整だったのだが、それがより俺の失望を深くさせた。硬派幻想が魂斗羅から客を遠ざけてしまった……。

言っておくが、過去の『魂斗羅』シリーズがヤケクソに高難度だったことなどほとんどない。実際、たいしてゲームが上手いわけでもない俺でも、ＦＣ『魂斗羅』やＭＤ『魂斗羅・ザ・ハードコア』はクリアできている。アーケード版はインカムを稼がなければならない都合上、若干高めの難度になっているが、それでも他のアーケードゲームと比べて高すぎるということはない。まあ、別に「簡単にしろ」とは言わない。簡単すぎるゲームもまた、プレイヤーを堕落させる。しかし、せめて難しさに段階を付けることはできないのか？　ハードルを少しずつ上げていくような気遣いを、少なくとも過去の魂斗羅は持っていたのに。

だから『ネオコントラ』も購入するまで深く悩んだが、今度は買って正解だった。今回は視点がサイドビューからトップビューに変更されたが、それでも魂斗羅は魂斗羅。かつて俺が愛した魂斗羅が持つ魂を完全に受け継いでいた。デフォルトで30機設定が用意されていたのは驚いたよ。残機増加は昔の魂斗羅にも必ず用意されていた。ゲームの入り口として、ストレスより先に爽快感を覚えさせる。そして死にまくることに抵抗感をなくす。この2点において有効な手法だ。もちろん、30機設定ではオイシイところは見られない。そこからノーマルプレイを始めるが、最初はステージ評価が低くバッドエンドになるだろう。そこであきらめさせないよう新装備を追加する。いいバランスだ。ゲームが人を選ぶなんて思い上がったことを、魂斗羅がするわけねえ。

しかしそんな『ネオコントラ』に対し、ヌルいと批判を加える勢力もいるらしい。ボリューム不足とか会話のテンポが悪いとか全体的に低予算臭いとかならわかるんだが、ヌルいと来たか。ヌルいのはテメーのアタマだろ！　難度を上げろなんて要求を出している時点で、もう他人（開発者）に対する甘えが出てるんだな。本物の硬派なら、自分で自分に高いハードルを架して当然。ＫＡＴＡＮＡジャグワァ装備ＢオールＳランク撃破率１００％クリア、しかもコントローラー逆さ持ち……なんて課題にチャレンジすれば、ヌルさなど微塵も感じないはずだ。硬派だの漢だのといった、ちっちぇえ概念に踊らされるなよ！

そういやこんなのもあったっけ

今回、あまりにも本文がヘイトな感じで書いてる本人がうろたえ気味なので、こっちはゆる～く行きたい。というわけで、トップビューの任意スクロールシューティングつながりでPSの『アポカリプス』でも紹介しよう。本当は国内発売中止になった『コントラ　レガシー・オブ・ウォー』を取り上げたかったが現物がなかった。すまん。そんなわけで『アポカリプス』だが、なんだか悪い宗教が流行ってる未来で、刑務所にぶち込まれた科学者トレイ・キンケイドが科学の火力で敵を焼き尽くす。まあステキ。「何はともあれ、とりあえずぶっ放すことだ！」とマニュアルに書かれているのもステキだ。とりあえずも何も、それしかやることないしな。こーろーせっ！　こーろーせっ！　あと、なぜかトレイ・キンケイドがブルース・ウィリスなのも「ダイ・ハード」気分でいい。そういえば海外版『ダイナマイト刑事』は『ダイ・ハード　アーケード』ってタイトルなんだってさ。まとまりも何もないまま終わり。



任意スクロールシューティングといえば、やはり火炎放射に尽きると思うんだが、どうか

すべてはネトゲのために ネトゲはすべてのために

コンカイノオタイ

ネトゲで恋に落ちるとき

text by 春生文

リアルで恋人が居ないのに、ネトゲ内では恋人が居る。そんな不思議な現象が見られるネトゲ界。ネトゲ恋愛は、リアル恋愛よりもハードルが低いのであろうか?

そこで、リアルで恋愛できない人がなぜできないのか、ということを考えてみよう。まずリアル恋愛における最も大きな障壁は「コンプレックス」。自信のなさが異性へのアピールの低さにつながる点だ。あふれる、あるいは数少ない自分の魅力を、堂々と余すところなくアピールできるやつから順にモテていくのが世の常だからだ。

そこでネトゲ恋愛である。ネトゲのキャラには、まずほとんどの場合「見た目へのコンプレックス」がない。『FF11』におけるガルカのような「非ビジュアル系」の種族も居ないではないが、すべてシステム側の用意した範疇の中に収まる。さらにネトゲ内では異性を惹きつける「魅力的な部分」を得ることが、リアルと比較してもたやすい。リアルで運動部のエースとか営業成績トップになるためにはたいへんな才能か努力が必要だが、ネトゲ内での財産やスキル、レベルなどに関しては「とりあえず地道にこつこつと時間をかけていればどうにかなってしまう」ことが多いからである。

もちろんネトゲキャラ同士の恋愛と言えど中の人の「人柄」は重要な要素であり、こうした部分で誠実に相手のハートをつかむことはリアル同様困難に違いないが、リアルに持ち込まないゲーム内恋愛であるなら、高額な贈り物や、季節のイベント時の気の利いたデート、といった要所要所さえ押さえられれば、十分異性との関係を「カップル」として機能させることが可能なのである。ファッションセンスや肉声の高い低い、立ち居振る舞いといった五感に訴える部分が不問になる点も、ネトゲ内恋愛のハードルを低いものにしていると言えよう。

そしてネトゲ恋愛を語るとき欠かせないのが、「危機的状況で一緒に居た人間とは恋愛感情が芽生えやすい」という現象。これは社会心理学世界での定番ネタ、「人がつり橋を渡るときや、渡り終えたときに異性と出会うと、その瞬間のドキドキ感を無意識に恋愛感情と勘違いしやすい」の別パターンである。スリリングな体験直後の恐怖による胸の高鳴りを、無自覚に「一緒に居たこの人が特別な存在だからだ」と錯覚してしまう現象。これを専門用語で「誤帰属」と言うのだが、スリリングな経験、危機的状況など、まさにネトゲ内ではてんこ盛りではないか! めちゃくちゃ強いモンスターにタゲられて絶体絶命のピンチ、とか、いやもうすでに死んじゃってます、とか。そんなとき、すい星のように駆けつけて鬼神の強さで自分を守ってくれる、あるいは慈悲深き女神のように自分を癒やしてくれる誰かが居たら……。リアルであれネトゲ内であれ、「この人かっこいい」「彼女こそ俺の女神」と思うのは当たり前。ただの友達感覚で一緒に狩りをしていた誰かに、何度も何度も危機を救われているうちに「なんとなく好きになっちゃった」ということも、リアル以上にネトゲ内ではありがちなのである。

恋愛なんて錯覚だよ、とさめた人は言うが、確かにその要素は大きいであろう。ネトゲ恋愛の始まりのほとんどは、そうした錯覚にも近いひらめきである。しかし、そんな扉の入り口に到達できたというだけでも、とりあえず喜ぶべきではないのだろうか。恋愛のほとんどが錯覚から生まれるというのは真実だが、「嘘から出たまこと」ということも、多々起こり得るのだから。

ゲーム業界人の切ない生き様がよくわかる！
下請け制作会社一筋の著者が贈る　連載第23回！

悲しく　楽しい　ゲーム業界　裏事情

Written by
橋本和明

最近の携帯ゲーム機といえば、PSPが発売され3D性能はPS2並みです、とか「2画面で新しい遊びを」なんていうゲーム機だったりするため、下手な家庭用ゲーム機よりも開発に手間がかかるようになってしまった。そのくせ、昔からの感覚で、実際に開発を行わない会社からの仕事発注では「携帯用だから少し開発費安くなるよね」と、それでなくてもやっていけないひ弱な開発資金に追い討ちをかけられ、今や「仕事があっても取ったら会社がつぶれる」と、開発会社が請負自体を行わないようになっている始末。しかし、開発会社が携帯ゲーム機を嫌がる理由はそれだけじゃない。

第23回　携帯ゲームの悲惨な開発現場

Case 1　画面が小さいことを考慮しなければいけない

携帯ゲーム機は画面が小さい。だから画面に出る情報量はある程度考えなければいけなくなる。ただ、こんなことはゲームデザインのうえでは当たり前なのだけれど、開発を行うとき、たいていはPCのエミュレータやら、テレビやらに出力して行うことも多いため、実機に画面を移しながら開発できるのは、たいていプログラマーくらい。デザイナーなどは、脇からチラチラのぞくだけ。テレビに映すタイプのゲーム機と違って、画面をじっくり見るのはゲームが出来上がってから。おかげで完成後、画面がヤバイことに気づくなんてこともしばしば。そこで改修するとなると、当然費用がかさんでしまう。

Case 2　電源を気にしなければいけない

電池で動く関係上、ハードウェアスペック的には動くはずでも、電池の残量を気にしてソフトを作らなければいけない。携帯ゲーム機では、画面が止まったら小まめにパワーセーブモードに切り替えてやるようなプログラムをしなければ、一瞬で電池が切れてしまうからだ。だから電源制御は重要なのだが、どこで休ませればいいか、どこを動かすかなど細かい制御を考えていたら、いくら調整してもキリがない。そんな暇があればゲームの動きを少しはよくしたいところだが……。特に激しい描画をするようなタイトルを何も考えないで作った場合、ほんの数十分で電池が切れてしまうこともある。

Case 3　待ち時間を長くできない

家庭用ゲーム機ならば電源を入れたまま放置という技も使えるが、常に画面と向かい合うことを前提としているため、待ち時間があまりにも長いゲームは向いていない。待たされている間に電池が切れたら最悪だからだ。故に、一見相性のよさげなSLGにはあまり向いていない。コントローラが小さいからACGも操作性が問題になる。つまり遊べるゲームは限られている。なのに、機能だけを見て家庭用ゲーム機で動くものなら何でも動くでしょう？　と、クライアントの要求だけは無限大で、どうせ出来上がったとき文句言うんだろ？　と頭でブツブツ唱えることしばしだ。

イラスト：安本豪“Ieye”



「ROMだから容量が少なく開発に時間がかからない」「開発に予算がかからない」「うち、3Dプログラマーいないし……」と、携帯ゲーム機は比較的開発は楽で、開発も請負いやすかった。しかし今となっては携帯ゲーム機のハードウェアスペックは家庭用を超え、ぜんぜん楽なことなんてない。高機能化は、開発者にとってメリットはないのだ。結局、昔そこらへんの仕事をしていた会社は、携帯電話用ゲームを作っているケースが多いんじゃないだろうか。開発費が安すぎなんで、一月も開発にかけられないのがキズだけど……。

勝者だけが生き残る！仁義なき美少女ゲームレビュー対決

〜熱き萌え魂の叫びを聞け！〜

美少女ゲーム地獄変

第六回戦 お題

「メイド」

王者ついに陥落！　しかし連載開始から4回にわたり勝ち続けたその偉業は、永世王者として語り継がれることだろう。というわけで仕切り直しの6回戦、奇しくも両者ともロボメイドを挙げてくるのはこれいかに!?

挑戦者 マリアン

『機械じかけのマリアン』

TEXT BY 櫛引直樹



ジAVG
メジャニス
機PC
¥8,190円(5%税込)
発94年10月7日

メイドだぞ、メイド。
おい、オマエら、メイドの仕事ってなんだ!?　ご主人さまの愛情あるいじめに対して、「もう、ご主人さま、意地悪言わないでください」と涙目の上目遣いでカワイイ抵抗をすることだと？　そうだ!!　ご主人さまのセクハラに「えっちなのいけないと思います」とくぎを刺すことだと？　そして、川澄声じゃないとだめだって？　そうか……オマエとは気が合いそうだ。

とまあ、リミッターを外しての暴言はこのくらいにしておきましょう。さて、本題のメイドですが、ゲームというフィールドにあっては、存在自体がすでにネタでありましょう。つまりは、メイドという職業が、主従のアイコンになっているということです。しかも、その主従関係の契約は、職業的ではなく、感情的にとらわれていることが多い。で、プレイヤーが主の立場に立ったとき、メイドはどこまでもS度を高めてくれるのですよ。そして、忘れていけないのは、プレイヤーが主従関係からはじき出されたときです。そう、メイドが、よそさまのメイドになったときです。このときにプレイヤーに背負わされるのはまさにM。気に入った女の子が、どこの馬の

王者 マルチ

『ToHeart』

TEXT BY 箭本進一



ジAVG
メアクアプラス
機PS
¥7,140円(5%税込)
発99年3月25日

彼女は「来栖川エレクトロニクス」のメイドロボの試作機。テスト段階だからなのかドジが多く、すべてに完璧な「姉妹」のセリオとは大違い……しかしギャルゲーの世界において「メイドロボ」の代名詞といえばマルチです。『ToHeart』オリジナルのPC版発売から8年間、数多くのメイドキャラクターが登場しましたが、この王座は揺らぐことがありませんでした。

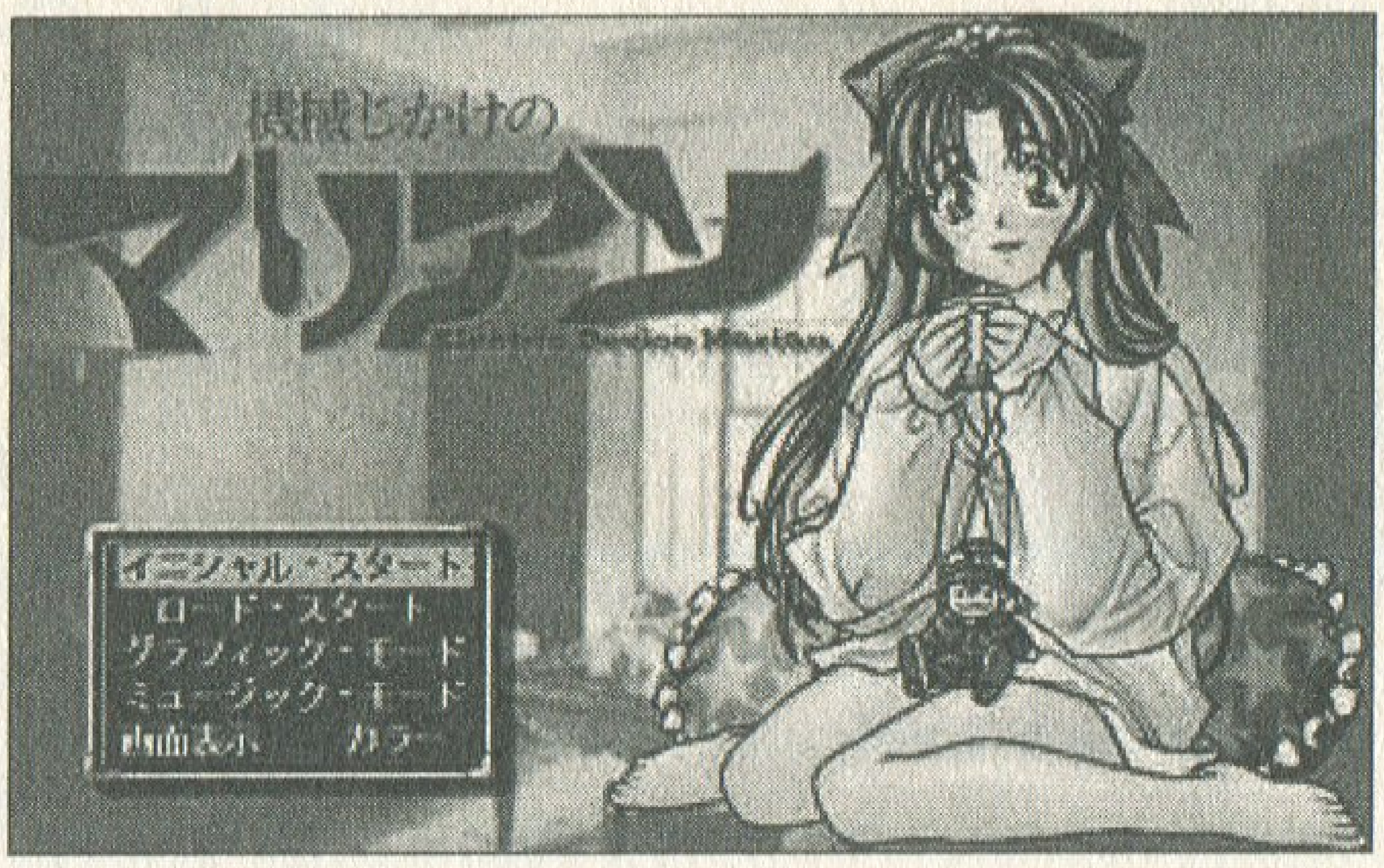
それはなぜでしょうか。答えは簡単で、マルチが完璧でないから。二次元世界のメイドさんに求められるのは各種労働の精度の高さではなく、奉仕の精神と努力の心。失敗しても、そこから立ち上がるからこそ、人間に喜ばれたい！との一念で再起するからこそ、マルチの名はギャルゲーの世界において「メイドさん」の代名詞として、男女問わず多くの人の心に深く心に刻まれているのです。

マルチの奉仕は家事労働だけにとどまりません。奉仕の相手は浩之（主人公）だけではありません。試作機であるマルチの収集したデータは、彼女の後に続く量産型マルチ（「まだ見ぬわたしの妹たち」）がよりよい働きをするために提供されることが決まっています。そ

骨だかわからないエロオヤジに、いろいろやられているのかと思うと……寝取られ属性の人にはたまらんでしょう。どうですか？　全方位対応、水陸両用、まさにゾック！　メイドはゾックなのですよ!!

汎用性が高くバリエーションが多いために、特定のキャラクターをオススメするのが難しいメイドですが、ここはもう私の趣味を最優先。『機械じかけのマリアン』からロボメイドであるマリアンです!!　DOSゲームです。知っている方はどれくらいいるでしょうか？　ぶっちゃけ、私もストーリーはあんまり憶えてなかったりします。しかし！　このマリアンは譲れない！　なぜなら、ロボだから！　メイドでロボ、紅茶を入れることと電撃出すことぐらいしか機能はないですけど……まさに最強の組み合わせ。そして何より、絵が良い!!　触ると柔らかそうなこの絵柄。良すぎです。気になる原画マンは、森山犬さん。森山姓でこの絵柄……ピンときた人はそのとおり。私は、某誌の「番長学園」も大好きでした。メイドでロボで、おちゃめでけなげで、この絵柄。まさに隙ナシ！　とある修道女にムラムラきていたあなたにオススメの一本！　DOSゲームだけどね。では、次はテーマ「ブルマ」、紹介作品『ばにぃはんたぁ零』でお会いしましょう。

- **●メイド黎明期の傑作ロボ**
- **●マスケット銃を乱射したい**
- **●森山ファンなら必見**



名前でピンとこない人も絵をみればわかるでしょう？　画面写真が小さいのが残念で仕方ない

う、マルチは実に多くの相手に奉仕しているのです。浩之、妹たち、そして後に続くであろう、たくさんの機種のメイドロボットたち。さらに言うならば「人」と「ロボット」という2つの種の、まだ見ぬ明日の可能性に奉仕しているのがマルチなのです。

マルチは自分が試作機であることを知っています。一週間という短い期間の後に研究所に帰らなければならない（そして帰った先ではデータ収集に供されてしまう）ことを知っています。しかしマルチは奉仕することをやめません。目の前の浩之さんに、妹たちに、人に、そしてロボットに。文字通り身を挺しての奉仕というわけで、ある意味これは究極の奉仕なのではないでしょうか。

『ToHeart』世界では、マルチの名は「歴史に奉仕したメイドロボ」として末永く語り継がれることでしょう。偉大な目的のために身を挺した……といえばロシアの人工衛星スプートニク2号に乗せられたライカ犬が思い出されますが、たとえるなら、マルチはスプートニク2号から降りないことを自ら選んだライカ犬なのかもしれません。失敗しても失敗しても立ち上がり、「自分」がたどり着けない未来へただひたすらに奉仕する、その小さな姿に幸あらんことを。

- **●メイドロボの代名詞**
- **●失敗しても立ち上がる奉仕の心**
- **●奉仕の相手は人とロボットという2つの種**



ドジだけれどひたむきで明るいその姿は、多くのファンから愛されメイドロボの代名詞となった

勝ったのはどっちだ!?　決めるのは貴兄のご意見

美少女ゲームに興味はなくても、レビューを読んで「楽しそうだな」と思ったほうに投票してくれ！

投票は、128ページのアンケート用紙、もしくはゲーム批評公式サイト上のアンケートフォーム（http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm）でお願いいたします。また、官製はがきによる応募も受け付けております。

“現場”は燃えているか 第5回

―最前線クリエイターに聞く―

text by 飴尾 拓朗

一柳 宏之 Hiroyuki Ichiyanagi
河野 一聡 Kazutoki Kono

Profile

株式会社ナムコ　CTクリエイターグループ
「Project ACES」ディレクター
河野 一聡

『AC 04』でアートディレクション、ストーリー構成・演出担当。『AC 5』ではゲーム全体のディレクションを手がける。

株式会社ナムコ　CTクリエイターグループ
「Project ACES」プロデューサー
一柳 宏之

PS／WS『風のクロノア』等や『AC04』でゲーム企画に携わる。『AC 5』ではプロジェクト全体の統括を担当。

大空を自由に飛び回ってエースパイロット気分を味わいたい――。そんな夢を一度は持ったことのある、多くの「少年」の心をつかんだ『エースコンバット』（以下、『AC』）シリーズ。3年というブランクの後、編隊飛行などの新たな要素を加えた最新作『エースコンバット5 ジ・アンサング・ウォー』（以下、『5』。同様にナンバーはすべて『AC』シリーズ）が昨秋リリースされた。新たな進化を遂げた『AC』のココロを伺ってみたい。（聞き手：飴尾拓朗）

『04』を越えたい――シリーズ継続の難しさ

――『AC』は安心して遊べるシリーズですが、実は僕自身もハマっています。お二方は、いつ頃からかかわっていらっしゃるのですか？

河野（以下、**河**）駆け出しの頃に『2』でテクスチャを少し手伝ってから、別のチームに移って『04』で戻ってきました。『AC』は、開発に携わった主要メンバーが『04』で変わっていまして、プログラマーと数名のスタッフが『2』からずっとかかわっていますね。

一柳（以下、**一**）僕は『04』からなのですが、当時は『AC』というブランド自体を大きく変えないといけないという意識はなくて、PS2で作るとなったら、どういうものがいいか、ということを考えました。僕自身が『AC』シリーズのファンでしたので、『04』では、ゲームとして面白い部分をイメージしながら、あくまで「一騎当千のエースパイロット気分に浸れる」というエースコンバットの魅力を生かしたPS2版を作りたい、と思っていました。

――『5』ではチームプレイを前面に押し出していましたが、それも含めて『04』と差別化を図りたかった部分は？

一　まず、同じハードで続編を出すとなると、目玉になるシステムが欲しかったんです。いろいろと提案しつつボリュームを倍にしながら、ユーザーのみなさんに対してパワーアップを実感させる必要がありました。

河　続編を作るのには差別化うんぬんよりも、うまくまとまっていた『04』を越えないといけない、というのがありましたね。編隊飛行に関してはアイディアのひとつとして、前面に押し出しやすい部分でした。

一　とにかく『04』を越えるのを目標にしたスタートで、『5』の発売までブランクを挟みながら模索した結果、ユーザーさんをお待たせすることになってしまいましたが……。

河　『AC』のエンジンを使って別のことでき

ないか？　という部分も含めて少しずつ構想は練っていて、本格的な作業期間は2年から2年半ぐらいでしたね。スタッフ間で信頼関係も築けましたし、いろいろな人から「こんなことがやりたい」という提案があって『5』につなげられました。

――シリーズを継続することで感じた難しさやジレンマなどがあったかと思うのですが……。

河　シリーズに求められているクオリティが高いですし、それに対するプレッシャーも大きいので、コンスタントに続けるというのは、周りが想像しているよりもしんどいと思います。

―　好評であることは非常に嬉しいのですが、それを維持するのが難しいですよね。新しい要素を入れないと最新作として支持してもらえませんし、変な要素を入れると『AC』の良さをつぶしてしまうんですよ……。そこはすごく難しいです。ただ、ゲームの内容を考えるにあたって、クリエイターとして窮屈な部分はあまりなかったですね。

河　ストーリーにSF的な要素をくっつけても大丈夫であるとか、懐の広いゲームシステムで良かったなというのが正直なところです。バランスは重要ですが、やりたいこともどんどん出てきます。

共存できない要素の取捨選択

――今回は、架空の機体に対して賛否両論があったかと思いますが……。

河　架空の機体は毎回出していますが、ファンサービスという感じですね。ただし、架空機をメインで押し出すと、また違ったものになってしまう。現用機のコンセプトをしっかり引き継いで……というのが根底にあります。続編を続けるうえで「絶対に守らなければいけないこと」として、現用機をしっかりと前面に出さなければいけない、というのがあります。架空機はあくまでオマケという扱いで……とはいえ、アークバードにしてもまったく存在しない話ではなくて、実在の計画がモデルとして存在するものでしたし。

―　現実感とSF感のバランスをしっかり取らないと、途端に絵空事になってしまいますよね。実在の戦闘機が出てきて、それに乗って空中から見下ろしたら「今の世界は、上から見たらこんなにキレイなんだ」と感じさせたいですね。その中にトンデモな要素を入れすぎると、現実感の中に「とっぴなSF感覚」が出てきて、プレイヤーに冷められてしまいますよね。

河　とっぴなSFまで行かない、うまいバランス取りが大変ですよね。

――『5』で、出撃する機体を選択するときに武装まで指定できなかった点は、何か意図があったのですか？

―　『5』の機体の進化システムや、僚機を含めた複数の機体を出撃前に選択する部分との兼ね合いと、本格的なフライトシミュレータとの差別化ですね。

河　武装を自由に選択させると、都合数十回ボタンを押さないとゲームが始まらないんです。それだと、ゲームとのテンポがかみ合わなくて……。

―　たとえば「スクランブル（緊急発進）だ！」と言われているのにノンビリ武装を選んでいると、緊急発進のことを忘れてしまうんですよね（笑）。作り手としてはここでガーっと盛り上げてるんだから、そのまま行ってほしいというのがありました。『AC』はあくまでも「手軽に大空を飛び回る」というコンセプトですし、こういったゲームのテンポを考えると、選択のステップが多いのはよくないという判断がありました。

河　ゲームには「どうしても共存できないフィーチャー」があって、それらを取捨選択しなが

らどこでバランスを取るか、がゲーム屋の腕ですよね。アイディアは最初のうちに出し尽くしていて、その中からベストチョイスを取るのが僕らの仕事だと思っています。

一　今回頂いた意見でも、武装選択の賛否両論がありましたので、それも含めて今後考慮に入れて、一番いい形が出せればと思います。

河　正直、プレイヤーの不満点とその理由がわかっていれば、次回作以降も怖くないんです。僕らがわからない部分で不満点が出るのがすごく怖いですよね。

非現実的な空間に存在するエースパイロット

——プレイヤーからすると「空の上を飛んでいる」時点で非現実的ですが、その「非現実的な空間」に押し上げられている状況でありながら、ちょっとの訓練で「俺がエースパイロットだ！」と錯覚させてくれる要素がたまらないですね。主観視点ではないビジュアルシーンも含めて「うまい作りをしている！」って。

一　それはもう、まさに狙いが当たった！　という感じです。開発に携わっているすべてのセクションの人たちが「ちょっとした冷める要素も入れちゃいけない」と気にしてくれているおかげで、プレイヤーが浸ることのできるゲームに仕上がっていますね。

河　PS2に移ってからは、まさにそういう傾向が強かったですよね。

一　ゲーム自体が主観視点で、作り手としては「プレイヤーのあなたこそが主人公だ」という考えがチーム全体に浸透しています。『04』でも、地上で起きている出来事を描くことで、プレイヤーに世界観をリアルに感じてもらうのが狙いでした。

河　一人称視点だったのがビジュアルシーンになった途端に、見知らぬ顔の自分が出てくるのは気持ち悪いというか……。

一　現実的なお話をすると、お金をかけないという出だしでしたが、壮大なCGムービーを使うよりは……という部分もありました。戦場写真みたいな物語の手法を効果的に使って、プレイヤーの存在を第三者的に「あの人すごくない？」という表現で見せたら、エースパイロットの気分を味わうゲームとしていいんじゃないか？　というのがありましたね。

河　『04』では、大きくなりすぎたゲームサイズをボリュームダウンさせる目的もあって、ビジュアルシーンを変則的な作り方で切り抜けようということであぁいう形になりましたが、媒体に出したときはすぐには理解してもらえませんでしたね。「で、この男の子が主人公なんですか？」とか（笑）。『5』でもこれは根底には生きていますが、二回連続では使えない手法ですよね。

一　『04』の時はプレイヤーの存在がさりげなさすぎて、もっとずる賢く前面に出してもよかったと思っていましたので、その点『5』ではプレイヤーに印象を強くもっていただけたと思います。

河　最終的にはドラマを繰り広げるなら自分と同じような境遇の人やプレイヤーのすぐ近くにいる人にしゃべらせないといけないよね、という部分で、仲間が深く入ってきます。

——『AC』って、プレイヤーの位置が明確なんですよね。それでいてビジュアルが主観視点ではなかったのがすごく印象的で、開発側の「プレイヤーを映画に参加させたいよね」みたいな想いが伝わってきます。

河　そこは、まさに作り手として狙っている部分ですね。最高なのはプレイヤーが「俺って映画の主人公みたい」と思えるゲームだと思うんです。映画みたいなゲーム、と言うと「ムービーを見るゲーム」という使われ方が多いですが、本当は「主人公になれるゲーム」がいいんじゃ

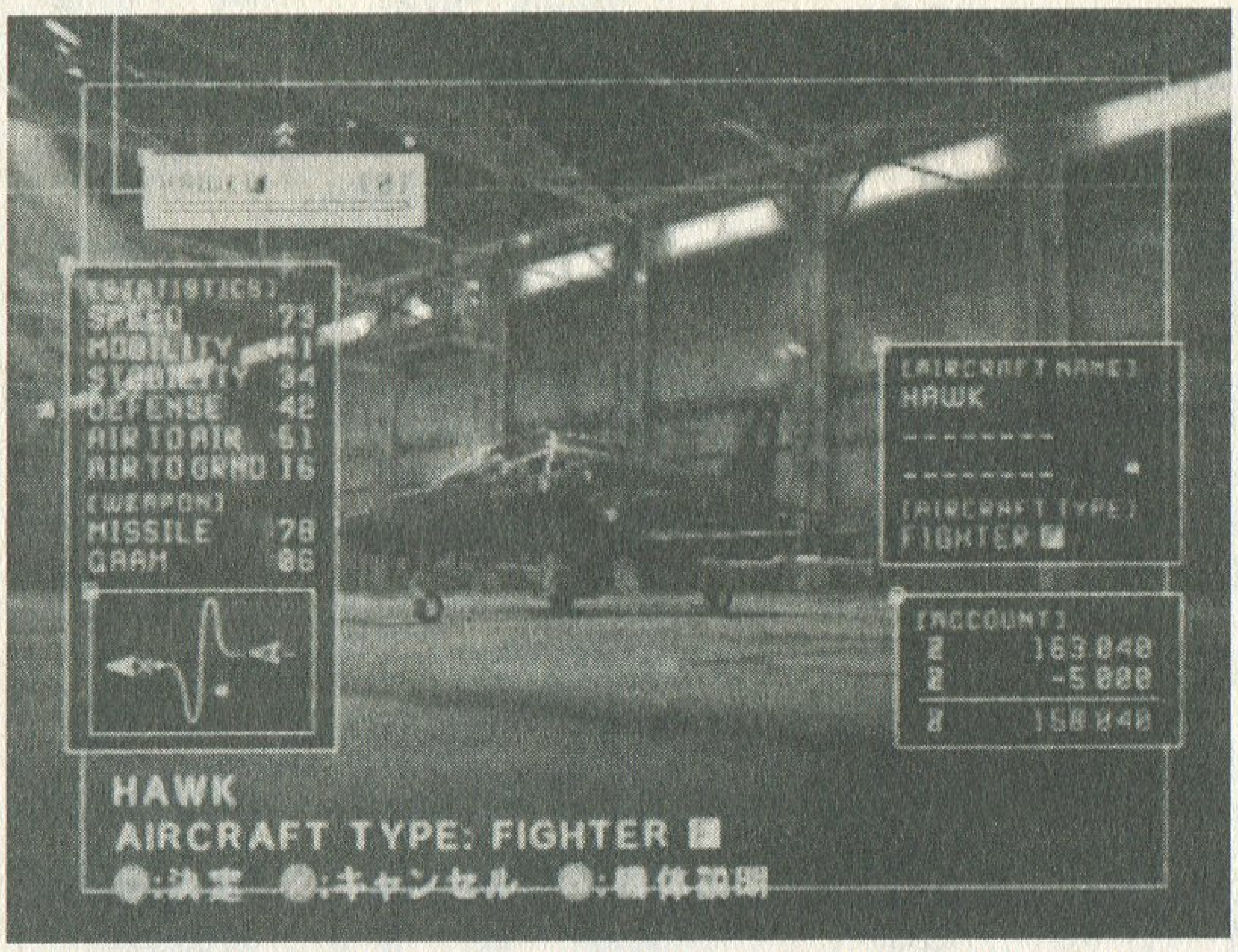
ないのかな？　って。それを目指して作っていますね。ムービーでやったほうが楽なシーンも確かに多いのですが、一番おいしいところはゲーム中に表現して、プレイヤーに楽しませたい。

―ゲームが終わって「俺がこんな強いやつを倒したんだ！」という達成感や、相手に対してリアルな怖さを感じてほしいですよね。

河　プレイヤーの感情を大事にしたいです。それに合わせて一番燃えるシチュエーションを用意して、かっこいいBGMを一番いいタイミングでかけられるようなゲームでありたいですね。基本は「プレイヤーありき」で考えるようにしていましたね。

―『5』で導入したインタラクティブデモは評判が良かったです。滑走路が埋まって動けない間にリアルタイムで視点だけ変えられる状況や、空母からの発進シーンなどは、絶対にやりたい部分でしたね。

河　自分がかかわるムービー……ゲーム中に起きたイベントをリアルタイムに自由に見たりかかわったり、という作り方はこれから先、重要になると思うんです。先に『5』で実験ができたのがよかったですね。



ブリーフィングでは「出撃するためのプロセス」を極力簡素化し、プレイヤーに軽快なテンポで空戦に飛び立って欲しいという思いが伝わってくる。

次回作に向けた展望

―ユーザーの視点で見ると、次回作以降は第二次世界大戦モノの機体も!?　という勝手な妄想が出てくるんです。感覚としては、ゼロ戦と現用機が同じ大空を飛び回る世界、的な。

―となると、また別のシリーズになってしまうんですよね（笑）。余裕があれば、現用戦闘機以外のものを採用しながらという想像は膨らみますけど、それを求められているユーザー数を考えると……難しいですよね。

河　難しいね（笑）。戦闘機という、ただでさえ少ないパイの中で第二次世界大戦に限定してしまうと、本当の一角になってしまって、そこから『AC』につなげていくとなると……ユーザーさんを第一に考えて動いていく、という形になりますが、全部を作るというわけにはいきませんので、「ユーザーさんが一番満足できる形」でお送りできればと思います。

―「手軽にそう快感とエースパイロット気分を味わえる」部分が本作の根本で、今後もそこを大事にしていきたいですね。『AC』シリーズだけではなく、もっといろいろな可能性を実現させていくと思います。それがもしかしたら飛行機ゲームではない可能性もありますが、まずはみなさんの求めている『AC』というものをしっかり考えて提供していきたいですね。かつ、正統派の続編だからという考えではなく、特殊なシリーズもやっていきたいです。

河　ナンバリングの『6』がハードの境目になりそうですが、状況を見据えていきながら企画していきます。次回以降は、きっと新しい切り口で作っていくことになると思いますよ。3年間お待たせしてしまったので、今後は、もう少し短いスパンで期待できるようなキーワードをどんどん出していければと思います。

名越武芸帖

なごしぶげいちょう

まだまだこれからの台湾ゲーム業界。しかし、ぜひとも頑張ってほしいものです！

其の三十二

台湾見学記

Text by 名越稔洋

台湾と日本の共通点・相違点

12月某日、台湾に行ってきました。仰々しくも台湾政府の依頼です。理由は結構簡単、中国、韓国を始め、現在大陸系エリアでは、ご存じの通り新たな産業革命が始まっています。今までも製造業を中心にさまざまな会社から仕事を受託して外貨を稼いできた地域ですが、現在は更なる内需拡大を目指し、もっと多くの外貨を得て経済を潤すために、技術開発を中心に、その仕事を請け負える土壌を国内に作るために躍起になっています。

中でもアニメやゲームを中心にしたエンターテイメント系の産業に対する興味は並々ならぬモノがあるようで、そのために学校や企業で行う研究については国から助成金が出ることにも現れています。そこで今回、私も技術交流というか先進国からのゲーム産業の情報からいろいろ学ぶことを目的として呼ばれたわけです。ちなみに私は台湾は初めて。というか日本以外のアジアに行くのが初めてだったので非常に興味深かったです。それにしてもまず、暑い!! 12月なのに、気温25度! 湿度88%!! 日本で言えば梅雨ですよ。

ジッとしていても汗かくし。行く時はスーツに軽くコートを羽織って行ったのですが、全然必要なし。でもよく考えたら沖縄よりもっと南の方にあるわけで、そりゃ当たり前。

そして町の様子も見ると、看板なんかは漢字ばっかでよくわからんのですが、目を少し細めてみると風景はほとんど日本です。歩いている人の顔も同じだし。服のセンスも近い。

イマイチ新鮮味が無いなぁなんて思ってみても、文化圏が同じなんだからそれも当たり前。しかしよく見ていると、当たり前でない部分もたくさんありました。移動中に街を見ると、まず道路にはスクーターだらけなのにビックリします。いやもうそれはハンパじゃないです。ホントに。大挙して道路を走っています。早朝で出勤する時なんかはもうまる

でイナゴの大群のよう。車は車で普通に走っていますが、基本的に国民の所得が高くない国だけに車は少なくとも日本よりは高級品です。で、聞いた話だと台湾は法律上、バイクの輸入規制が日本と違っていて、中型、大型の単車は手に入れづらく、しかも同じ50ccでもスクーターとそうでないモノはまた条件が違うらしいです。結果、安価で手に入りやすい移動手段は自動的にスクーターになるらしく、猫も杓子もスクーター状態に。でも更によく見ると、50ccに2人乗りは当たり前。どこぞのお母さんなんかは自分のお尻に2人、さらに前に立たせてもう1人、計4人でのアクロバティック走行を平然とこなしている！ 捕まらないのかなぁ……。

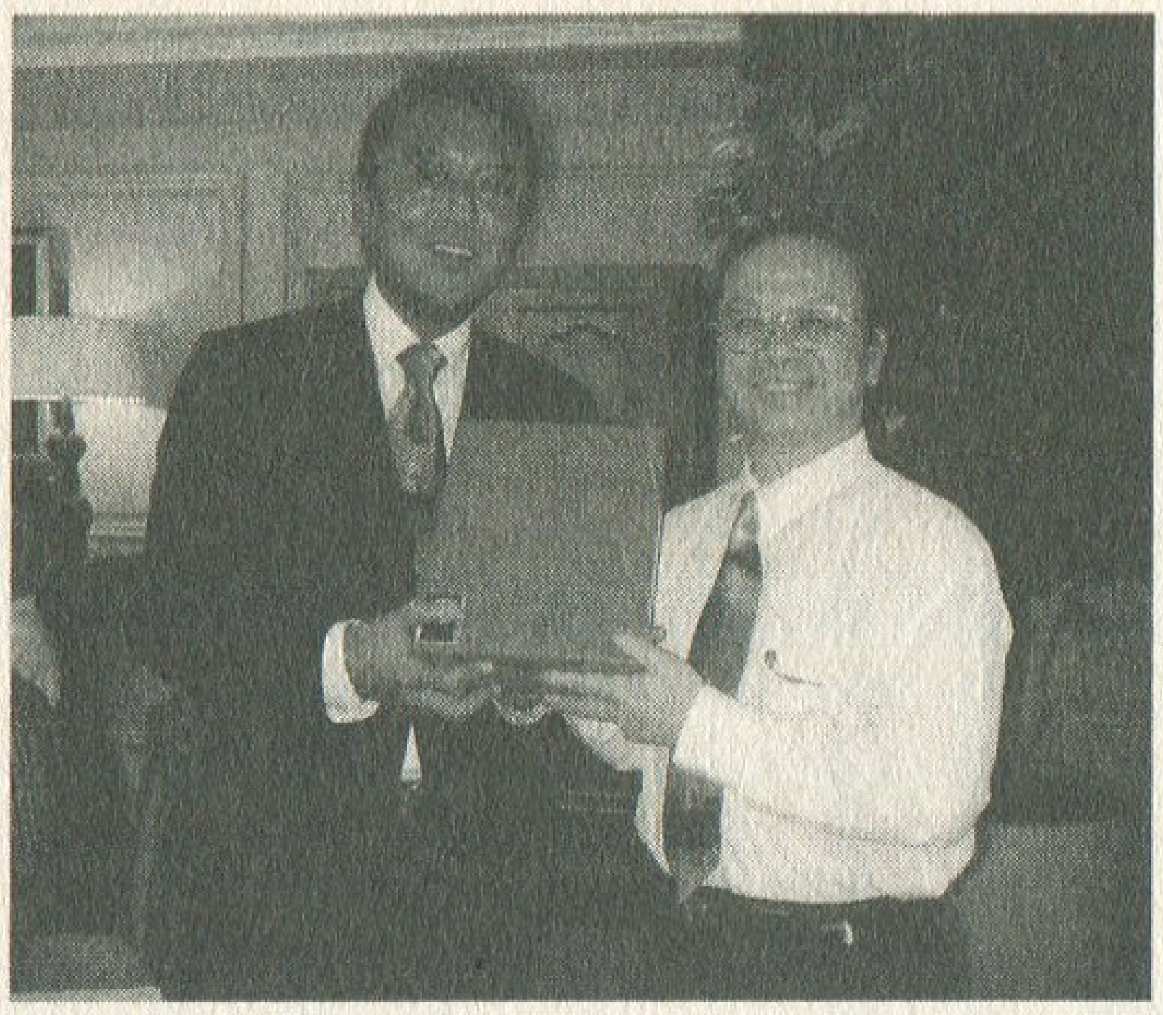
ゲームセンターはなくとも○○なら

で、そごうや大丸なんかのデパートを横目にさらに観察していると、あることに気づきます。それは遊技場がないこと。日本で言えばパチンコ、ゲーセン、風俗店の類がほとんど見あたらない。カラオケはチラッと見えたのですが、それ以外は本当に見あたりません。実はこれも規制らしいです。ちなみにゲームセンターがなぜ無いかというと、約10年前はロケーションはもっとたくさん存在したらしいです。しかし運営内容が微妙で、アーケードゲームはメダル機を中心に、ほとんどのロケーションでギャンブルマシンとして稼働していたそうです。つまり裏カジノ状態。きっとそれにまつわる犯罪も少なくはなかったね。そしてそれを良からずと判断した台湾政府がその慣習を変えるべく、その運営自体に厳しい規制をかけ、一掃したそうです。もちろん普通にゲームセンターとして運営していたものも多く存在したらしいのですが、その規制自体は「ゲームセンター＝風紀上よろしくないので全部要らない」という前提だったらしく、その結果、ロケーションはほぼ全滅しました。今では許認可されているものが数件あるだけの状態らしいです。だから台湾では、自宅以外でゲームを遊ぶ習慣がほとんどないようです。でもネットゲームが流行る理由のひとつを垣間見た気がしますよね。微妙な理由だけど。しかし今回渡航したときに聞いたのですが、その規制も徐々に変わりつつあるようでした。少しずつですが規制は緩和される方向に向かっています。それはなぜか?? 前述したとおり、台湾では新規産業への参加から内需拡大していきたいわけです。しかしそういう状況下の時に、国の法律自体に、その参加しようとしている産業に対して大きな規制があるがあるというのは、どうにも都合が悪いというか不自然だからと考えます。しかしいまさら規制を緩和して、以前のように賭博がはびこる環境が再発するのも避けたいでしょうしね。想像ですがジレンマもあると思うんですよ、きっと。で、ここから先は個人的な希望的観測ですが、日本はゲーム先進国でロケーション健全運営の先進国でもあります。であれば今回のような技術交流と同時に、日本のロケーション運営モデルの変遷を学び、そこから台湾の風土にマッチした規制内容、運営方法等の構築につなげられればもっといいのになぁ……なんて考えてみました。そうすればロケーションも復活でき、日本からも輸出が増え、ギブ・アンド・テイクが更に進むんじゃないかなぁ、なんてね。甘いかなぁ。でも本当に娯楽は少なく見えます。ここまで少ないと逆に色々とアンダーグラウンドなカルチャーが起きたりしないのかなぁ？ とか、そんな不

思議な気さえします。少なくとも俺は生活できない……。実際に住めば慣れるのかもしれませんが、きっとストレスは溜まり放題でしょうね。ちなみに台湾でのカップルの標準的なデートコースは映画を観る、デパートで買い物&食事をする。カラオケをする。で、ほとんどらしいです。日本で言えば中高生のノリですかね。ちなみにデパートは夜10時過ぎてもオープンしていました。他に娯楽が無いからニーズが高いんでしょうね。でも同時にラ○ホテルも多かった……ビックリするくらい。商店街の中に堂々と何軒も建ってたし。やはり娯楽が少なくニーズが高……いやいや何でもありません。うーん、でもあれだけたくさん建っていればストレスが溜まったってすぐ……え？　しつこい？　申し訳ありません。

追いつくのは大変だけど、この真剣さがあれば

で、そんなこんなで小一時間、現地で講演して参りました。内容はゲームを作る上で、自分が普段気にしているポイントや、アーケード、コンシューマ共にマーケットが変化してきた事情と、それに合わせた作り方の移り変わりなんかを紹介しました。聴講者は150名くらいいて、役人、学生、さまざまな方々だったのですが、聞く姿は真剣そのもの。メモもガンガン取ってました。日本だと同じ内容を話しても、もうちょっとリラックスした空気ですが、その緊張感こそがこの国におかれているこの産業への期待なんだろうなぁ、とも感じましたね。で、講演が終わって一カ所だけ、いわゆる専門学校を見学に行きました。貸しビルの中にあり、きれいな内装から出来たての雰囲気がうかがえます。で、中身はというと、うん。はっきり言って、正に今からって感じ。機材、アプリ、共にあるべきものはあるけど、カリキュラム自体はまだ明確な目標に基づいた感じになってない様子でした。だって「さぁやるぞ！」って段階ですからね。現時点では仕方ないかもしれません。きっと現実は日米欧からさまざまなタイプの外注業務を受注し、その作業をこなすことで技術を磨きながら、ゲーム制作のノウハウの中心である制作手順、進行のテンポ、そしてリリースまでを実体験して、そこから自分たちのスタイルにつながるモノを吸収して、身につけていくことになるでしょう。でも業界は日進月歩ですからね。日本にいながらもその進歩に追いつきながら業務をこなすこと自体、とても大変だと俺自身が実感しているだけに、簡単に「まぁ頑張ってください」なんて言えませんでした。学校関係者に「見学されてどう思われましたか？」と質問された時、むしろちょっと本音が出て「今から追いつくのはきっとものすごく大変だと思いますよ。具体的な仕事をたくさんこなして覚えていかないと」と言っちゃいました。でも「はい。我々はまだ全然です。頑張ります」と返された時は、逆にホッとした気もしました。だってモニターを真剣に見つめる学生さん達を見ていると応援せずにはいられません。頑張れ！　台湾のゲームクリエーター！　新たなるオリジナルの娯楽の創出を目指して！　ラ○ホもいいけどゲーセン増やそう！　ではまた。



お隣は台湾政府のエライ人です

第２特集

XBOX、何がしたいの？

発売から３年がたち、最も安定したソフト供給が行われるべき時……われらがXBOXは相変わらずの状態である。ハードの普及台数は50万にも満たず、タイトル数は年を追うごとに減っている。マイクロソフトと母体が大きいだけに、「撤退はない」との発言を繰り返してはいるが、大きな改革も打ち出されてはいない。一体XBOXは何がしたいのか？

Load to XBOX

XBOX3年間の軌跡

ワールドワイドに見て売れていても、日本ではまったくと言っていいほど売れていないのが、XBOXの現状。彼らは今まで何をしてきたのか？

text by 編集部

何の実績も残せなかった3年間

00年に発売されたPS2や01年のGCに遅れること02年2月22日、XBOXは日本で発売された。リベンジしようとした老舗・任天堂がまたもや敗れ、すでに1強であったSCEにどのように挑むのか、またMSというPCでは名が知れているメーカーが家庭用ゲームへ本格参入ということもあり、当初はいろいろな期待をしていたものである。

しかし発売から3年がたとうとしている今でも、XBOXは販売台数50万台にも満たない状況だ。確かに発売当初の傷問題がスタートダッシュを鈍らせたことは間違いないが、それでもこの数字は圧巻だろう。なぜこのような状況になってしまったのか？

理由はさまざまだが、特に次の3点が挙げられる。

・後発だが特筆すべき点のないハード
・欧米志向のタイトルラインナップ
・キラーコンテンツの不在

後発だからと言って特筆すべき点が必要なわけではない。しかし、DVD機としてPS2を購入するユーザーがいた以上、またMSという

01年11月15日	北米で販売開始
02年2月22日	日本で販売開始
02年3月14日	欧州・オーストラリアでも販売開始
02年5月22日	日本での希望小売価格を24,800円に改定
02年9月25日	大手ゲーム開発会社である英国のレア社の買収を発表
03年1月16日	国内での「Xbox Live」正式サービスが開始
03年7月1日	日本以外のアジア地域で値下げ開始。希望小売価格は179米ドル
03年7月24日	プライベートカンファレンス"Xbox カンファレンス 2003 Summer"において、03年6月末までの出荷台数が940万台であることが発表される。内訳は、北米が620万台、欧州が220万台、日本を含むアジアが100万台で、日本での出荷台数は約45万台強
03年10月1日	「Xbox Live」2ヵ月無料キャンペーンが開始

ゲーム批評にひとこと 合本版も読んでるので、多分貴誌に書かれたテキストは創刊以来全部読んでいます。最近、硬派でもおふざけでもない中途半端な記事が多くなっている気がします。（千葉県　黒忍者）

メーカーを考えた場合、付けてもプラスにはならなかっただろうが、付けないことによりマイナスにはなっていたかもしれないこの機能を、最初から搭載してほしかったと思う。

ただし、純粋なゲームユーザーからすれば、HDD搭載＝メモリーカード不要や、恐ろしいほどの読み込みの早さなどは評価できる部分ではある。とは言え、それはあくまでプラスαであり、別の楽しみ方を提供してくれる材料ではなかったわけだが……。

それより特に問題なのはあとの2点。まずは「欧米志向」という点から見ていこう。欧米のユーザーというのはリアルなゲームを好み、日本のユーザーは多少アニメ的なファンタジーのゲームを好む、とはよく言われていることだ。ところがXBOXで発売されるタイトルといえば、FPSを中心とした非常にリアルなタイトルばかり。決して出すなというわけではないが、映画ならばともかく、ゲームはまだまだ日本が上だと考えていた時代、いかに面白いものでも、ほとんどの日本人が引いてしまうタイトルばかりだったのは誤算以外の何ものでもない。

キラーコンテンツの不在についても同じことが言える。この場合、RPGの数が足りないことが日本にとっての致命傷になっているだろう。『無双』シリーズなどのACGや『ウイニングイレブン』や『グランツーリスモ』のシミュレータイプのタイトルが日本でもミリオンを確立してはいるものの、ダブルミリオンやトリプルを狙えるのはRPGだけである。ところがXBOXの日本市場では、新作RPGが04年においては1本も出ていないのだ。

ジャンルの偏りやリリースタイトルについては次頁で詳しく触れているので、ここではさらなる言及を避けるが、XBOXの現状はなるべくしてなっている、と見ることができるだろう。

すでに市場の優劣がついていただけにこの状況は仕方なし、とも考えられるが、購入したユーザーからすれば、「それがわかっていて市場に参入したんじゃないのか」と思うのも当然だ。

ハードとしては当たり障りがないし、タイトルは欧米産とはいえ選りすぐりのものを投入していることはわかっている。だが、それだけなら日本市場で商売をする必要はない。この問題は発足当時からずっと言われ続けているが、一向に変化の兆しが見られない点だ。

下記年表を見てもわかるとおり、タイトルに関しての記事、たとえば「日本のみの販売で○○が何百万本完売」というものがひとつもない。それが何よりもむなしくて仕方がない。

03年10月23日
低価格で提供する「Xbox（R）プラチナコレクション」が発売
海外タイトルをパッケージと取扱い説明書のみローカライズした「Xboxワールドコレクション」シリーズが発売

03年11月20日
日本での希望小売価格が16，800円に変更
本体に「Project Gotham Racing2」と「HALO」の2タイトル、標準カラーとグレーのコントローラをそれぞれひとつ、DVD再生キットとXbox Liveの2ヵ月無料カードをセットにした期間限定「Xbox プラチナパック」を19，800円で発売

04年5月27日
「Xbox プラチナパック2」を発売。同梱内容が「Project Gotham Racing2」と「HALO」から、「クリムゾンスカイ: High Road to Revenge」と「HALO（プラチナコレクション）」へと変更になった。

04年6月3日
Xbox Live用MMORPGとして開発していた「トゥルーファンタジー ライブ オンライン（TFLO）」の開発中止を発表

04年11月18日
年内定生産「Xbox プラチナパック3」を発売。同梱タイトルが「Blinx2: Battle of Time & Space」、「Top Spin」、「HALO（プラチナコレクション）」、「Project Gotham Racing2（プラチナコレクション）」へと変更になった。

ゲーム批評にひとこと　リニューアル全肯定でございます。どんどん奥山色に染めてってください。（千葉県　村山☆洋巨）

出ているタイトルはどうなのか？

タイトルは良い、という評価のあるXBOX。だが、それはあくまでも約50万分の一部の評価である。実際、どんなジャンルのタイトルが売れていて、売れていないのだろうか……。

Text by
天野譲二

一般にゲーム機は魅力的なソフトが用意される↓ハードが売れる↓ユーザーが増える↓ソフトが売れる↓ソフトハウスが参入してソフトが増えるという拡大のスパイラルが理想的な成功例だ。しかし下の販売台数グラフの通り、XBOXは完全にこの黄金パターンから外れてしまっている。

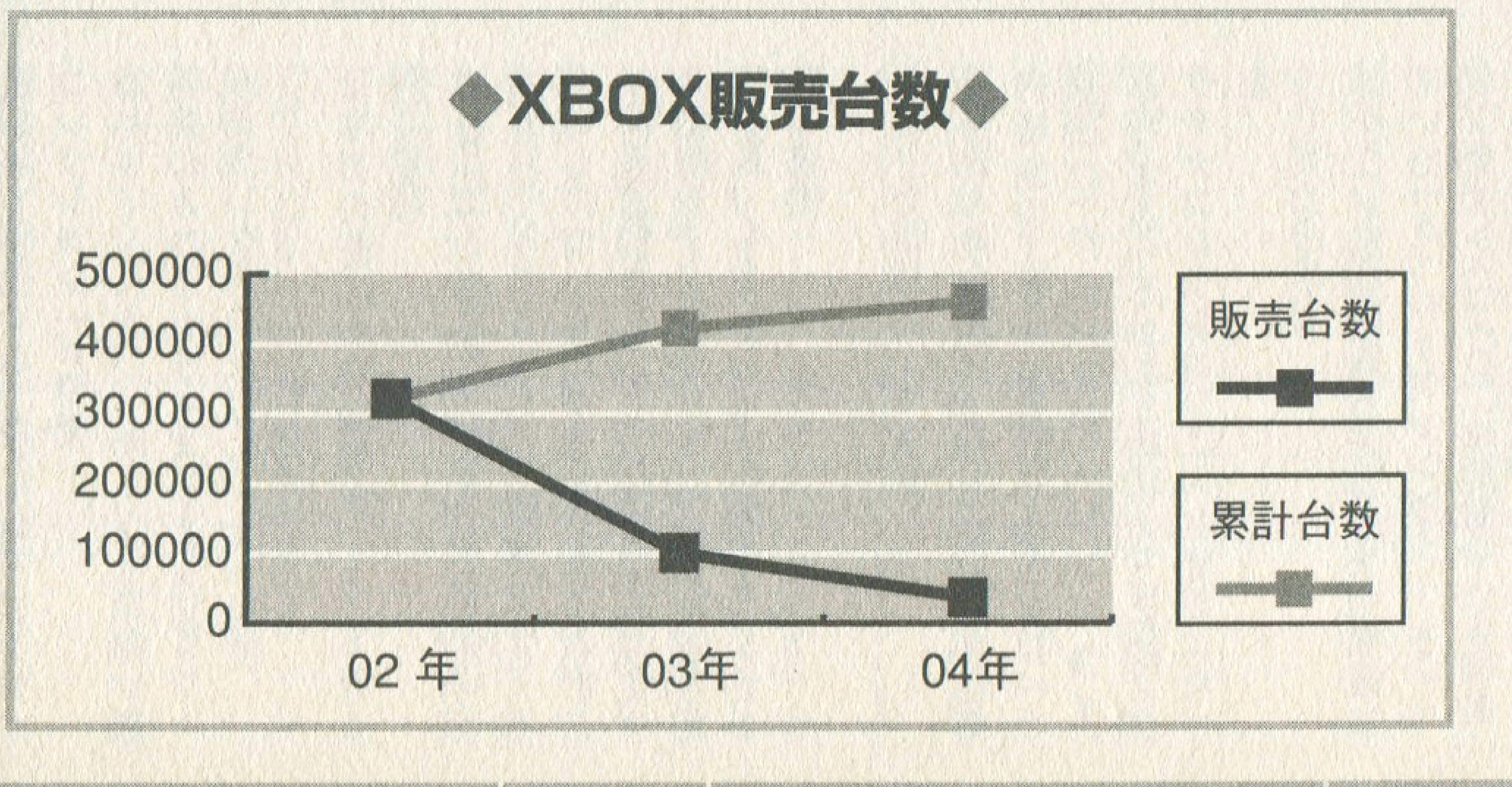
マイクロソフトとサードパーティの関係、バブルを通り過ぎたゲーム業界の経済状況と開発費の増大によるソフトハウス各社の多機種展開への消極的姿勢、そしてユーザーのゲームハードメーカーとしてのマイクロソフトへの信頼度など、さまざまな不振の原因が挙げられるが、ここではXBOX躓きの最大の原因である、ソフトに絞って検証していこう。

キラーコンテンツ不在の現状

まず、最大の理由はソフトのラインナップだ。思えばハードの発売前にコナミが「XBOX発売に合わせて複数のゲームタイトルのリリースを予定」「発売後も毎年10タイトル以上を出荷することを計画」と発表したような、景気のいい発言を各社が競っていたが、実際のローンチソフトを見ると肝心の国内大手ソフトハウスが移植やらリメイクやらでお茶を濁し、他はレースゲームが重複、最大の目玉は既に当時でも退潮傾向の出ていたギャルゲー……もといFTG系の一本、『デッド オア アライブ3』という、先行きの不安なスタートとなった。

日本でのキラーソフトといえば、『ドラゴンクエスト』『ファイナルファンタジー』である。誰でもプレイできる、長く遊べて「ボリューム感のある」RPGは、マスを狙うのに欠かせない。

それ故RPGはハードの普及には重要なのだが、開発に手間がかかるだけに、そう簡単に人気作品は投入されない。XBOXでは、その外伝的展開のしやすさからマルチプラットフォーム展開がされている『真女神転生』の新作が出されたが、4万9千本（廉価版を除く。以下、個別タイトルの数値は同様の数値とする）の売り上げに留まっている。しかしXBOXのRPGとしてはこれが一番売れたタイトルであり、その他は新規タイトルやアクション性の高い作



本原稿は、04年12月12日までのデータを元に執筆されています。

品などが5本出ただけ、累計で12万8千本（5.8%、廉価版含む。ただし『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』が同梱された「Xbox Liveスタータキット」（3万4千本）はETCとして計上）である。04年には一本も発売されず、かつオリジナル大作RPGとして期待されていた『トゥルーファンタジーオンライン』が開発中止になるなど、反射神経を研ぎ澄ましたゲームマニア以外には手が出しづらいハードへの道を突き進んでいる。

グラフィック機能の優秀さは理解できるが……

それではXBOXの得意ジャンルは何か？　答えは02～04年12月12日までに発売された新作ソフト178本のうち60本を占める、ACGである。『Halo』（9万2千本）をトップに、計64万3千本（25.2%）を販売している。ちなみに2位以降は『デッド オア アライブ3』（18万2千本）などのFTGが37万5千本（17.0%）、25万本（11.4%）のSPT（ただし『デッド オア アライブ エクストリーム ビーチバレーボール』（13万5千本）が底上げしている）、『パンツァードラグーン オルタ』（7万本）などのSTGが22万8千本（10.4%）、『幻魔 鬼武者』（5万9千本）などのADVが20万6千本（9.4%）、『プロジェクト ゴッサム：ワールドストリートレーサー』（4万8千本）などのRCEが20万2千本（9.2%）、『信長の野望・嵐世紀』（2万7千本）『鉄騎』（2万3千本）などのSLGが12万6千本（5.7%）だ。

ADVも『幻魔 鬼武者』『ディノクライシス3』『ねずみくす』などが多くを占めるように、XBOXは見事なほどにアクション性が要求されるゲームの塊となっている。それは売り上げランキングにも顕著で、上位には9位『真・女神転生 NINE』や22位『信長の野望・嵐世紀』ぐらいしか思考型ゲームは見当たらない。

XBOXの特長のひとつは現行ハード中一番優れたグラフィック機能であるが、さすがにそれに依存し、ジャンルが偏ったハードでは顧客を獲得・保持するのは難しい。

年を追うごとに衰退していく市場

実際、02年は70本あったソフトの発売本数は、03年は56本（別途廉価版7本）、04年は52本（別途廉価版6本※）と、微減している。発売ソフトの数自体はさほど減っていないように見えるが、そもそも順調に伸びているハードならば一年目よりも二年目、二年目よりも三年目のほうが発売本数は増えるものであり、これだけでもXBOXが順調でないことが察せられる。

XBOX用ソフトはこの3年間で220万2千本を販売しているが（そこ！『FF』一本分かとか揶揄しない！）、年間総販売本数は129万2千本→60万7千本→30万3千本と、一年ごとに半減するという急降下ぶりだ。しかも04年の約30万本のうち、『NINJA GAIDEN』『デッド オア アライブ アルティメット』『Halo 2』の3本だけで17万7千本を占めている。残り49本（+廉価版6本）の販売本数がどういったレベルにあるかは、もはや細かく書くまでもないだろう。前述の3本の他に、1万本の「大台」に乗ったソフトはゼロである。未だにコンスタントにオリジナル新作を投入してくるテクモ、セガ、カプコンなどには感心する。逆に言えば、各ソフトハウスが移植中心のラインナップに切り替えるのも納得が行く。

海外偏重主義がさらなる低迷を煽る？

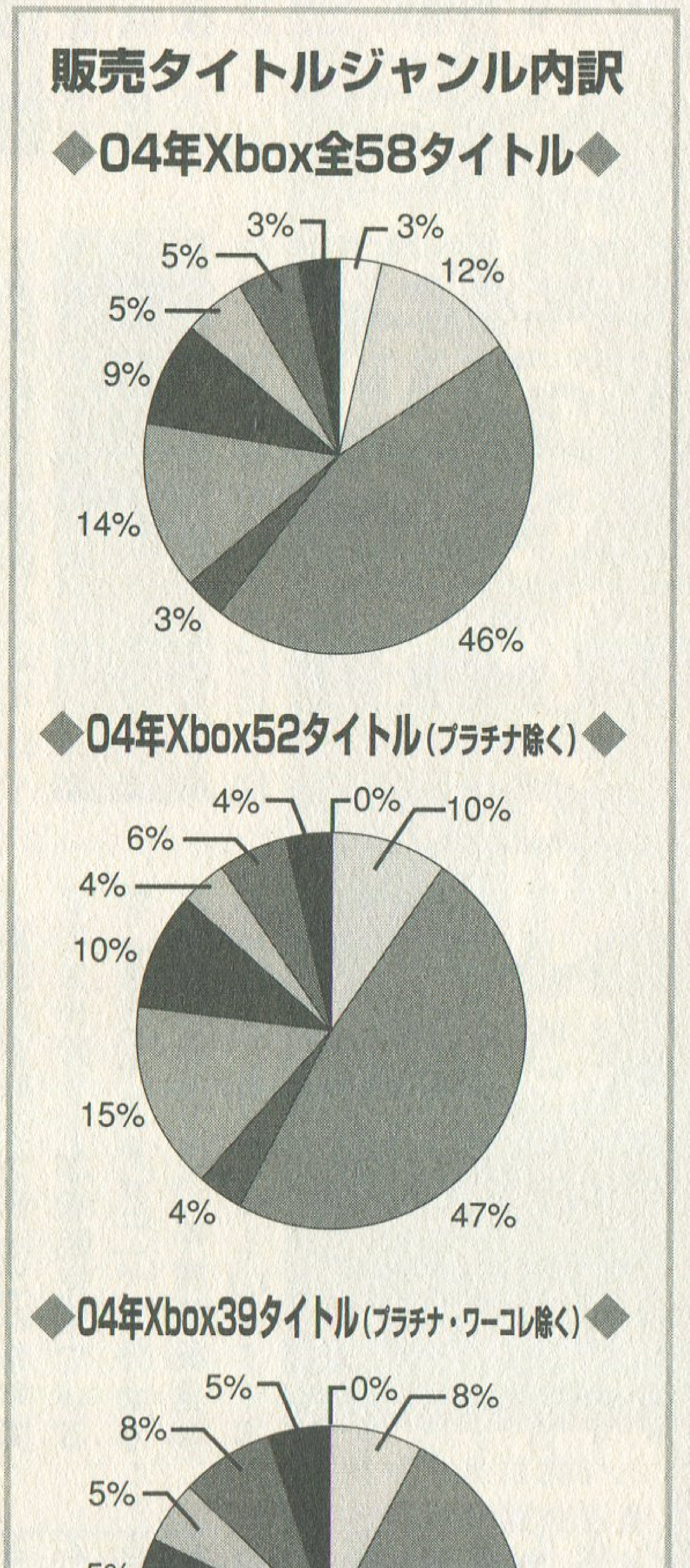
XBOXのラインナップを見て前述のジャンルの偏り以外に感じるのが、洋ゲー、それも移植ゲームの多さだ。一言に移植といっても、アーケードからの移植、PCからの移植、他コンシューマ機からの移植、海外ソフトの日本語ローカライズ、リメイクなどがあるが、いずれにせよ、アーケードでムーブメントを引き起こしているようなタイトルを一番手で移植でもしない限りは、大きな魅力とはなりえない。それは販売本数のランキングの殆どがオリジナル新作

※2004年は12月12日～31日にさらに新作5本が発売されています（集計外）

ソフトで占められていることで分かるだろう。しかし現在のXBOXでは、前述のように新作が投入される機会が少ない。そしてコナミのように『メタルギアソリッド2』『サイレントヒル4』『サイレントスコープコンプリート（1〜3のセット）』といったソフトを海外でのみ販売する、というソフトハウスもある。XBOXというよりも、日本のXBOX市場だけが置き去りにされているのだ、と言うのは語弊があるだろうか？

もちろんマイクロソフト自身が、こういった苦境を一番把握し、危機感を持っているだろう。しかし現状を見ていると、日本市場を開拓しようという熱意が伝わってこないのだ。04年のラインナップ52本のうち、13本は「ワールドコレクション」（以下ワーコレ）である。しかもワーコレは日本語化という大切な作業を省いた、言うならば輸入品に日本語マニュアルを付けたPCゲームのようなものである。実際、ワーコレは『Tao Feng:Fist of the Lotus（タオフェン）』の4千本が最高で、リリースされた22本で約3万本しか売れていない。これでは店の棚、発売スケジュール表を埋めるために放り込んだと揶揄されても仕方がないだろう。

発売されるソフトに洋ゲーが多いのに加え、日本製のソフトにしても『ブリンクス』シリーズのように海外向けのセールスを主眼に置いたとしか思えないものが目立つ（もっともこれは他機種の国産ソフトにも見られる傾向だが）。サードパーティも同様だ。XBOXは海外向け、洋ゲーマシンという方向性で、日本市場を切り捨てたかのように見える。



使える資産を見殺しにするな もうひと踏ん張りを期待したい

それではXBOXは今後どう進むべきか？ まず現状の洋ゲー路線は、少なくとも日本ではジリ貧を改善することは不可能である。ネットゲームも同様である。かといって、この期に及んで「ライトユーザーに受ける人気ソフトを出してもらう」などという考えは、書くだけ虚しくなってくる。

それでは末期のサターンのように、国産エロゲーの全年齢版を移植し続けるか？ 既にその席はDCが座っているし、ウェルメイドが当初XBOXで発売する予定だった『グリーングリーン 鐘ノ音ダイナミック』をPS2へ移行させたように、国内ソフトハウスにとってもその選択は「論外」であろう（『加奈〜いもうと〜』のリメイクのような伏兵が出てくる可能性はあるが……）。とはいえPCソフトの移植はしやすく、HDDを標準搭載しているXBOXのほうがその任には適している。こ

ゲーム批評にひとこと　読んでて全くドキドキしないゲーム批評なんてゲーム批評じゃないっ！　毎号スタッフの誰かが消えてもおかしくないようなゲーム批評が読みたいっ！（東京都　かえるあたま）

こはひとつ18禁ソフトがそのまま移植できるハードに……と思ったが、それはマイクロソフト（特に米国本社）と良識ある方々が許さないだろう。

それでは2Dでなく3D萌えに特化してみたらどうだろうか。『Halo』を除けば、XBOXで驚異的な売り上げを見せる『DOA』シリーズは、もはやXBOXの顔である。「Xboxかすみちゃんブルー」を発売した週は、XBOXの出荷台数が前週の20倍近くまで上昇するほどのパワフル商品である。ポリゴンと肌色テクスチャーを極限まで駆使したソフトを毎週のように発売！ 2Dアニメキャラクターに抵抗のあるユーザーも、質感のある美麗な3DグラフィックならOK！ イリュージョンやTeaTimeのソフトをバンバン移植！ ぐずぐずしていると、コナミの『ランブルローズ』みたいなソフトがPS2でヒットして折角の3D萌えのお株を奪われてしまいますよ！

……というのは半分冗談にしても、洋ゲー重視の路線を続けるのならば、むしろ現行の米国・欧州・アジア・日本といった枠組みを外して欲しい。少なくとも日本市場は他の市場に合流させたほうがいいのではないか。DVDソフトには複数国共通のマスターでソフトを製造し、パッケージングだけ各国向けに行っているものが少なくない。XBOXも開発側は英語をベースにして、他の市場と統合。リージョンコードは撤廃し、マイクロソフトが世界各国のソフトをネットで直販し、日本語マニュアルは200円ぐらいで添付。そうすればワーコレのラインナップを気にせずとも、海外のメジャーソフトが時間差なしでプレイできる。

実際米国でリリースされているソフトにはリージョンフリーのものが多数あり、日本のXBOXでそのままプレイできる。公然の秘密、事実上の輸入ソフトの推奨なのかもしれないが、こういった資産を放置しておくのは実に惜しい。是非ともここはマイクロソフトに公式サポートして欲しい。

辛辣な論調になってしまったが、XBOXのさらなる健闘を祈ろう。

Xbox タイトル販売本数 BEST50

タイトル	ジャンル	メーカー名	発売日	実売累計
DEAD OR ALIVE3	FTG	テクモ	020222	182,000
デッド オア アライブ エクストリーム ビーチバレーボール	SPT	テクモ	030123	135,000
HALO（ヘイロー）	ACT	マイクロソフト	020425	92,000
パンツァードラグーン オルタ	STG	セガ	021219	70,000
デッド オア アライブ アルティメット（同梱版含む）	FTG	テクモ	041103	70,000
叢 -MURAKUMO-	STG	フロム・ソフトウェア	020725	62,000
幻魔 鬼武者	ADV	カプコン	020222	59,000
NINJA GAIDEN	ACT	テクモ	040311	59,000
真・女神転生 NINE（スタンドアローン版）（限定版含む）	RPG	アトラス	021205	49,000
プロジェクト ゴッサム：ワールドストリートレーサー	RCE	マイクロソフト	020222	48,000
Halo 2（ヘイロー 2）（限定版、同梱版含む）	ACT	マイクロソフト	041111	48,000
O・TO・GI- 御伽 -	RPG	フロム・ソフトウェア	021212	45,000
JSRF ジェットセットラジオフューチャー	ACT	セガ	020222	42,000
ソウルキャリバーII	FTG	ナムコ	030327	41,000
ディノクライシス 3（同梱版含む）	ADV	カプコン	030626	37,000
紅の海 Crimson Sea	ACT	コーエー	021212	36,000
Xbox Live スタータキット（ファンタシースターオンライン エピソード 1&2、頭脳対戦ライブ同梱）	ETC	マイクロソフト	030116	34,000
クレイジータクシー 3 ハイローラー	ACT	セガ	020725	33,000
セガ GT2002	RCE	セガ	020912	30,000
エアフォースデルタII	STG	コナミ	020222	30,000
ガンヴァルキリー	ACT	セガ	020321	29,000
信長の野望・嵐世紀	SLG	コーエー	020222	27,000
プロジェクト ゴッサム レーシング 2（同梱版含む）	RCE	マイクロソフト	031120	26,000
ダブル・スティール	RCE	BUNKASHA ゲームズ	020222	26,000
鉄騎	SLG	カプコン	020912	24,000
格闘超人	FTG	マイクロソフト	030101	22,000
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	ACT	マイクロソフト	021212	22,000

タイトル	ジャンル	メーカー名	発売日	実売累計
式神の城（限定版含む）	STG	メディアクエスト	020314	21,000
ねずみくす	ADV	マイクロソフト	020222	21,000
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3	STG	セガ	030130	20,000
サイレントヒル 2 最期の詩	ADV	コナミ	020222	19,000
真・三國無双 2	ACT	コーエー	020926	18,000
マズルフラッシュ	ACT	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	030227	18,000
ファントムクラッシュ	ACT	元気	020620	18,000
ラリースポーツ・チャレンジ	RCE	マイクロソフト	020613	18,000
HALO（ヘイロー）（Xbox プラチナコレクション）	ACT	マイクロソフト	031023	18,000
デッド トゥ ライツ	ACT	ナムコ	021128	18,000
O・TO・GI ～百鬼討伐絵巻～	ACT	フロム・ソフトウェア	031225	17,000
N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment	SLG	マイクロソフト	030424	16,000
ジョッキーズ ロード	ACT	マイクロソフト	021010	15,000
天空 -Tenku- Freestyle Snowboarding	SPT	マイクロソフト	020222	15,000
ミストIII：エグザイル（限定版含む）	ADV	メディアクエスト	020502	14,000
メタルダンジョン	RPG	パンサーソフトウェア	020228	14,000
Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	FTG	カプコン	020418	13,000
ヒットマン：サイレントアサシン	ADV	アイドス・インタラクティブ	030703	13,000
2002 FIFA ワールドカップ	SPT	エレクトロニック・アーツ	020502	13,000
マキシマムチェイス	ACT	マイクロソフト	020926	12,000
実況ワールドサッカー 2002	SPT	コナミ	020523	12,000
CAPCOM VS. SNK2 EO	FTG	カプコン	030116	11,000
峠 R	RCE	アトラス	021212	11,000

※本データは株式会社メディアクリエイト（http://www.m-create.com/jpn/）よりご提供いただいております。
※集計は 04 年 12 月 12 日までとしており、都合により 3 桁以上を四捨五入しております。

ゲーム批評にひとこと　私も表紙の反り返りを何とかして欲しいです。放っていたらくりんくりんですよ。（千葉県　グッホジッヘ）

Xbox事業本部に直撃取材！

われわれもただ見ているだけではない

出荷累計が50万台になっているのかどうか微妙なXbox。登場からの3年間から学んだことと、次への布石を探る

TEXT BY Alexander服部

衝撃の渋谷イベントからすでに3年が経つ。「ゲーム専用機でもシェアをとる」と断言し、「勝つまで続ける」とユーザーを興奮させたＸｂｏｘだが、現状のシェアを見ると寂しい結果に終わっている。この3年間を振り返りながらも、今後の展望を聞き出すべくＸｂｏｘ事業部に足を運んだ。

認識せざるをえない現状

――もうすぐ3周年（※02年2月22日発売）になりますが、この3年間の手応えというのはどうですか？ 率直に。

丸山氏（以下、**丸**）：結果としての台数を見るとかなり厳しい状況です。これはもう認めざるをえない。競合2社さんと比べても、かなり厳しい。ご存知だと思いますが、日本のゲーム機市場というのは、これは任天堂時代から言われていることですけど、「一強皆弱」。一強二中でもあとは皆だめとか。まさにそのとおりになっている。

そういう意味では一強にならないと、日本単独でのビジネスはつらいですし、今経験していることです。われわれがＸｂｏｘを出した時にはすでにPS2が800万台くらい先に出ていました。これはもう一強になりえる、というか、確実になるとわかっている段階で参入したというのは、厳しい参入であったことは認めます。

この辺りの認識は当然していると思っていたが、責任ある立場の人間がはっきりと明言しているのは恐れ入る。普通、大企業になればなるほど「自社に対するネガティブな発言」は禁止される傾向にあるからだ。しかし、冷静に市場や状況を眺めてみると、差がついた理由は出遅れだけではない。この部分に対しても氏は目を背けることなく語ってくれた。

丸：台数は確かに至っていないですけど、マイクロソフトのゲームスタジオがゲームをしっかりと作っていることで、プラットフォームオーナーとしての責任は果たしてきたと思います。それからジャンルの話ですけど、日本のユーザーさんに受け入れられるタイトルを供給できなかったというのは十分に反省しています。

まさにそのとおりで、欲しいソフトが少ないプラットフォームのハードウェアを買うほど懐に余裕のある人は少ない。確かに『Ｈａｌｏ』シリーズのように、クオリティの高い製品をファーストパーティが出していることは、氏の言うところの「責任」だと言えるだろう。少なくとも責任はしっかりと果たしてきている。そこで責任の一端として、われわれユーザーに「立ち位置」が見えにくい部分もあったことを先に告げてから質問をしてみた。任天堂のように明確なターゲットがあったほうが購入する身は安心できるからだ。遅まきながらこれを明確にしてもらおう。

立ち位置と今後の目標

――現行機のＸｂｏｘですが、現在のスタンディングポイントはど

の辺りだと考えておられますか？

丸：現行機の箱の大きさやデザインなどを無視して言うと、機能的にはわれわれが一番だったと思います。PS2と比べて遜色はなく、オンライン機能とHDD付き、DVDプレイヤーであったことを考えると。コンテンツで言えばハンディを負ってますけど、開発者の方いわく、開発環境は一番良いという評価を頂いています。いろいろなことができるというのは、自分のハードですからもちろん知っていますし、基本的にはリビングでのゲームコンソールという立ち位置を持っているつもりです。

あくまでもゲーム機。その立ち位置は正しい。ソニーと同じようにマルチメディアを標ぼうしてしまっては意味がないし、けんかにならない。そういった意味では立ち位置は正しいのだが、開発環境が優れている部分をもう少し強調してもよかったのではないだろうか。おかしな言い方かもしれないが、SDK（プログラミング言語やAPIなどを利用してソフトウェアを開発する際に必要なツールのセット）を低価格で供給することで、同人ソフトなどでXboxが利用される可能性すらあるのだから。プラットフォームの普及を促す起爆剤としては最高のアイテムのひとつになりえないだろうか？

そこで、ダイレクトに聞いてみたところ苦渋の表情で回答が返ってきた。

——開発キットを公開しましょうよ。

丸：一応、その目的でXNAがありますよ。PCで（プログラミングを）経験している方は、ちょっとお金を出して契約していただいています。うちが開発機材を提供するということは、それなりにセキュリティも含めて守っていただくことがありますからね。PCインターネットのアナーキーに関する反省もありますから。アナーキー＝何でもできるけれども、それだけセキュリティも低い。ただ、開発費に関して言えば、そんなに高くはないですよ。

——それならサードパーティが増えてもよさそうですけど、その辺りはどう思われますか？

丸：サードパーティさんのタイトルが少ない、ということに関しては、卵が先か、鶏が先かという問題でして、サードさんは勝ち馬に集まってくるわけです。自分で負けを認めるわけではないですけど、確かに今の台数ではサードパーティさんが積極的にビジネスを行っていただける状態ではないということは、理解しています。しかし、アメリカ・ヨーロッパでの排他台数もありますので、そちらでは日本のサードパーティさんのゲームを出していただいています。そこで、せっかくアメリカで出しているんですから、日本でもどうですか？　となって、協力していただけるところもあれば、日本じゃいい、と言われてしまうこともあります。これは各社にとって日本が



マイクロソフト株式会社
執行役
Xbox事業本部長
丸山　嘉浩氏

ゲーム批評にひとこと　PSPの品不足に象徴される、各メーカー（SCE・任天堂・MS）の販売体制の特集をして欲しいです。過度の品薄に対する過剰な飢餓感を喚起する方策に正直、へきえきしています。（東京都　元祖アムラー）

どれだけの市場と映っているかにもよると思います。たとえばテクモさんはアメリカでも日本よりはるかに売れていますけど、日本でもしっかりと出していただいて、かつＸｂｏｘ Ｌｉｖｅ対応ですので、世界中のユーザーに楽しんでいただいています。そういうビジネスをやっていただいているメーカーもあります。

　基本的な考え方の違いかもしれないが、日本のメーカーで海外での売上を計算することはほとんどない。皆無とは言わないが、あまり開発段階で計算には入れないことがほとんどだ。つまり「日本国内でどれだけもうけがでるか？」を考えの中心にする。そうなるとＰＳ２で開発したほうがパイが大きいので、売れる算段も立つ。テクモのようなメーカーは例外に近いだろう。今回の取材でよく出てきた言葉なのだが、

「われわれもただ見ているだけではなく、必死になってお願いしているんです。じゃあ、日本でビジネスになるのか？　と言われたときに、なかなか厳しいものがあるのも現状です」

　この現実が非常に強く、そして決め手になっている。そしてただの大企業ではなく、世界有数の企業になってしまっているが故のモラルも存在している。

「かと言って、お金だけ出すから来てください、というのが良いのか悪いのかとなりますから」

　日本というマーケットでは筋が通らないことを行うと一気に信用を失ってしまう。お金は日本人全員が「持っている」ことは知っている。だからこそ、お金の力をむやみに使うことができないのだ。

　この苦悩はまだ続くのだろうか？

現行機から次世代機へと

——ただ、05年に次世代機が出るという話がある以上、現状のユーザーはこのまま何もないまま終わるのか、という懸念も抱いていると思うのですが？

丸：まずお話しできることからでいいでしょうか？

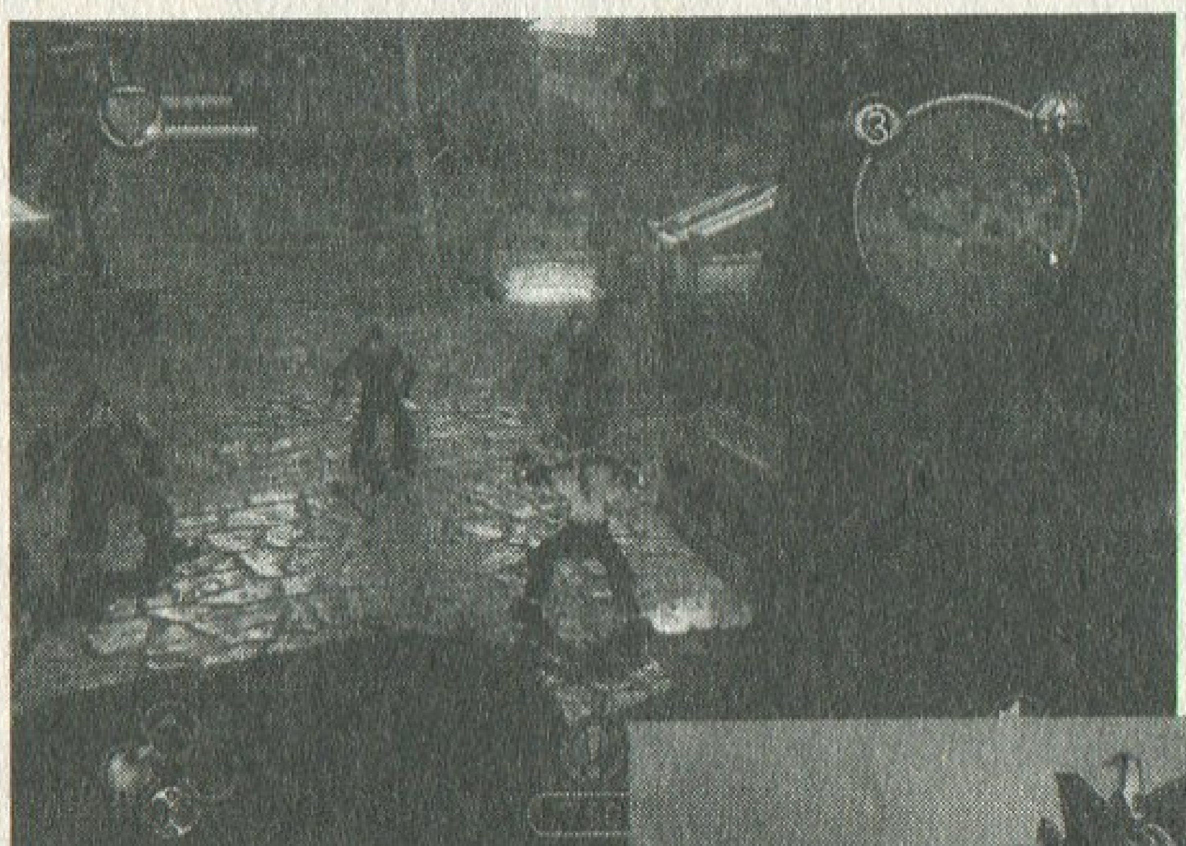
　Ｌｉｖｅ対応のタイトルに関してですが、これはちゃんとサービスを継続するつもりです。今年に出したビデオチャットもひとつの機能としてこういうこともできる、という提案をしています。現行機に関して手を抜いているという感覚はまったくなく、タイトルの絶対数で言えば、ソニーさんや任天堂さんより少ないと思いますが、先ほども申しましたように、プラットフォームフォルダーとして進化は進めています。

——ただ新しいハードになった時、それまでのものを持っている人が気にする点としては、下位互換があります。こちらに関してはどうでしょう？

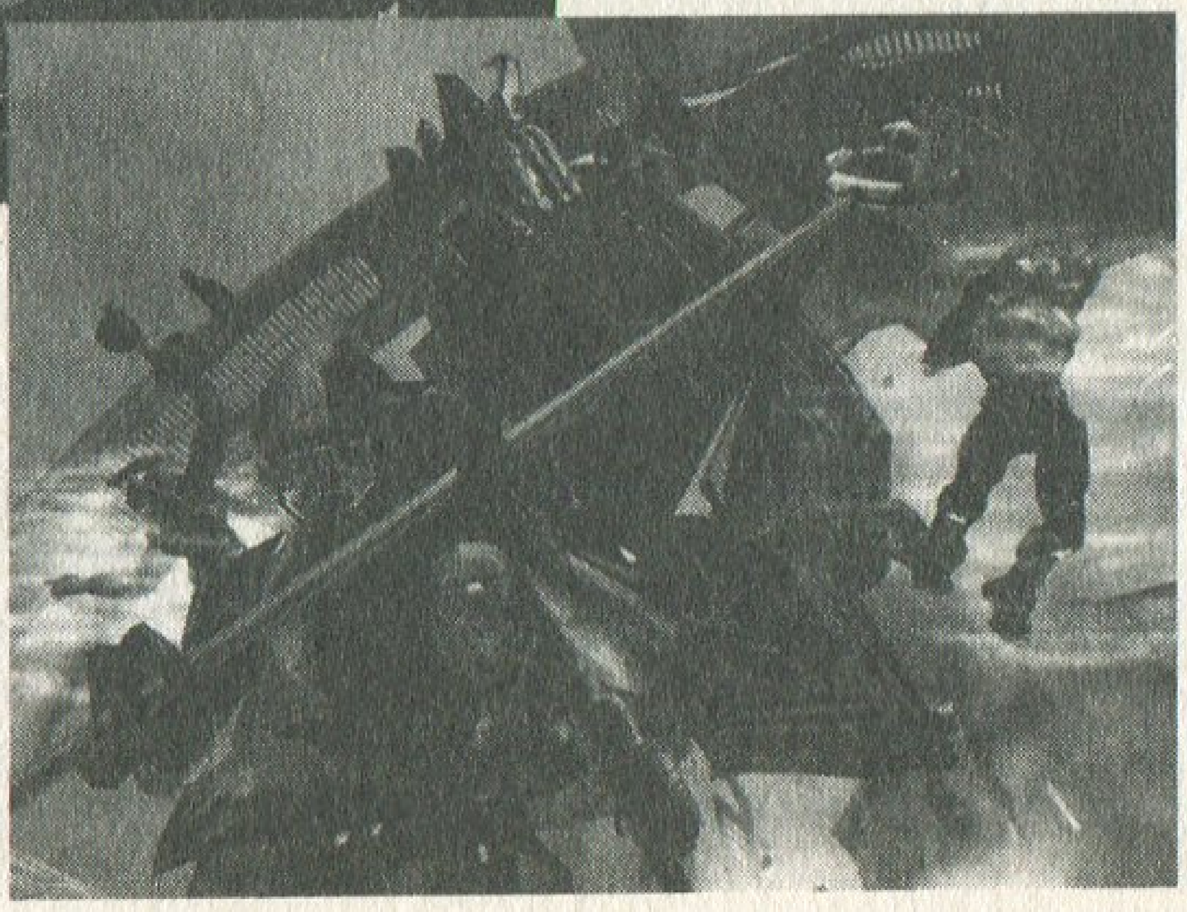
丸：それはまだ言えないんですよ。ただテーマとして検討はしていますし、現行機のＰＳ２がＰＳの下位互換を有しており、評価を得ていることを理解しています。

　次世代機に関しては一切の情報が出てこない。しかし、下位互換はぜひとも実現すべき部分かもしれない、との認識があることは喜びたい。先日発売されたＮＤＳが売れた理由のひとつがＧＢＡの資産が無駄にならないことにあるのだから。

　次世代機の具体的な話は明らかにならないが、Ｘｂｏｘ、そして



立ち上げ初期の頃から期待されていたRPG『Fable』は05年３月発売予定



満を持して04年年末商戦に投入された『Halo 2』

次世代機をどうしていきたいのか、といった全体のビジョンは非常に明確かつ情熱を持って語ってくれた。

丸：これはコンテンツに関する考え方ですけど、われわれが提供していこうと考えているエンターテイメントは、非常にお金をかけた大作があっていい。だけど、4～5人で作ったアングラ的なインディーズ作品もあっていい。その間にはそれなりのお金をかけたタイトルが点々とある。僕はコンテンツをこういうふうにしてください、ということをプラットフォーム側が言うべきものではないと思っています。それはユーザーとサードパーティさんの間で選ぶものであってわれわれではない。

もうひとつの考え方として、われわれはハードウェアを作る会社ではなく、OSにのるソフトウェアを作るサポートをしてきた会社ですので、このように考えています。開発というものは、その時代のハードが終わる直前が一番良いタイトルが出る、熟成されている時ですよね。新しい環境になれば、新しいノウハウを学ばなければならない。これってどうやって使うの、ってところから入るわけです。それに対してわれわれは開発に関しての連続性を持たせたいんです。それはなぜかと言うと、ゲームメーカーが投資した莫大な開発のノウハウをトランスファー（※移動する・乗り換えるの意）できるようにしていきたい、という考え方があるからです。開発環境の話ともつながりますが、要は今までのゲーム機の進化というのは、8ビットだと歩いていて、16ビットだと自転車に乗っていた、32ビットだと車で、64ビットだと電車。果ては飛行機に乗るんじゃないかと皆は心配でしょうがない。僕らの開発環境というのは、たとえば車に例えるなら、現行機はトヨタのカローラ。ただ次世代機も車なんです。それもいきなりフェラーリになるのではなく、セルシオくらい。同じ車なんだけど、やたらとパフォーマンスの良いものになる、そういった開発環境にしていきたい、とわれわれは常々言ってきました。

この意見には素晴らしいものがある。しかし、開発環境などに関してしっかりと伝わりきれていない部分があるのも現実だ。筆者の友人にもゲーム開発者がいるのだが、彼らにこの話をしたところ「小さいメーカーなどにもちゃんと告知してほしい」との感想をもらった。考え方が素晴らしいだけに、大小を問わずに開発者たちに告知してほしいものだ。

取材が終わって

Ｘｂｏｘというプラットフォームが現実問題として売れていない理由は単一の理由だけではない。しかし、ひとつ言えることは「われわれにとってメーカー（ＭＳ）の顔や表情が見えない」ことがある。何を考えているのか？　どうしたいのか？　どこにいくのか？

こういった部分を表現するのが下手なのだ。開発にしても実際の価格を聞いて、われわれはその安さに驚いたし、立ち位置としてゲーム機としてのこだわりがあるとは、失礼ながら今回の取材までは知らなかった。この辺りはお金の力でバンバンと広告を利用すべきだ。今の惨状を考えると、何をやっても無駄にはなりはしない。表情、視線の先などを見せることのできるメーカーになってほしい。最後に丸山氏の熱いひと言を読者に届けよう。

丸：次世代機もですが、今後に期待してください。今は言えませんが驚くような発表をしますから。

われわれがその場で感じた声の熱意は本物だった。

それがすべてとでも言わんがばかりに……。



「XNA は、開発者が決まりきったコーディングを行うのに費やす膨大な時間を解消し、開発者がよりクリエイティビティに富んだゲーム作りにその時間を費やすことを可能とする、強力な次世代開発プラットフォームです。」

ゲーム批評にひとこと　特集がマンネリ＆意味不明化しているような気が。ニッチなものは難しいと思いますが、スルーしてしまいそうな良作ゲームを気づかせてくれるような記事（特集）をお願いします。（三重県　あかやん）

アグレッシブなソフトが君を待つ！

それでもXBOXを推したい

ハードの本質はソフトにあり、いくら世間がXBOXを否定しようとも、そのソフトの輝きを消せはしない。隠れた珠玉の作品群をここにさらす！　text by 原田勝彦

黒き翼の堕天使（XBOXのポエム的表現）が日本に降り立ち、すでに3年がたとうとしている。3年たっても売れる気配がないどころか、すでに終了の予感さえ漂っているのが現状だが、そこであえて私は諸君に問う。ハードの本当の価値とは何なのかを！　それは性能か？　普及台数か？　ブランドイメージか？　知名度か？　デザインか？　否、ハードの価値はその上で動くソフトウェア、コンテンツの中にある！　ならば「XBOXは至上の価値を持つハード」という説も決して嘘にはならない。なぜならここ数年で価値あるゲームを多数輩出しているのはほかならぬXBOXだからだ!!

……ってボクは思ったりするんですけどぉ、み、みなさんはどう思いますかぁ？（超弱気）

まあ、その、アレだ、ほかのページでどう書かれているかは知らないが、ここではXBOXソフトの素晴らしさを主観全開で語っていこうと思う。それがXBOXソフトをうっかり73本も買ってしまった者のケジメだと思うから……。

大統領のはしゃぎっぷりに全米が泣いた！

メタルウルフカオス

全米を巻き込む軍事クーデターにより中枢機関が掌握され、合衆国の自由が力によって踏みにじられようとしていたその時、立ち上がった男がいた。特殊機動重装甲を身にまとい、クーデター軍を相手にひとりで立ち向かう彼こそが、第47代アメリカ合衆国大統領、マイケル・ウィルソンである！

……バカじゃねえのフロム・ソフトウェア（最大級の讃辞）。

本作はフロムお得意のロボットアクションに、『O・TO・GI』シリーズで追求されていたオブジェクト破壊を加味して作り上げられた、史上最強の大破壊ゲームである。持ちきれないほどの軽火器と重火器をバックパックに詰め込み、あとはひたすら撃って壊す！

地形となるビルや山以外はすべて破壊可能。大統領が通ったあとにはがれきの山しか残らない。本当にアメリカを救う気があるのか。

「あのビルが崩れたらどんなに綺麗でしょう」といらんことを言う美人大統領秘書官、そして「アイツが卑怯だからボクチン勝てません、か？」とガキみたいな挑発をする副大統領リチャード・ホーク（クーデター首謀者）など、登場人物もスパイスが効きすぎてむせかえるほど。すごすぎる。並み居る強豪海外タイトルを抑え、本作をXBOXの代表的ソフトとして大推薦したい。本作の発売をもってXBOXの完成とする！



両手に抱えた火器を遠慮なくぶっ放す大統領。イレギュラーなんだよ……やりすぎたんだ、お前（大統領）はな！

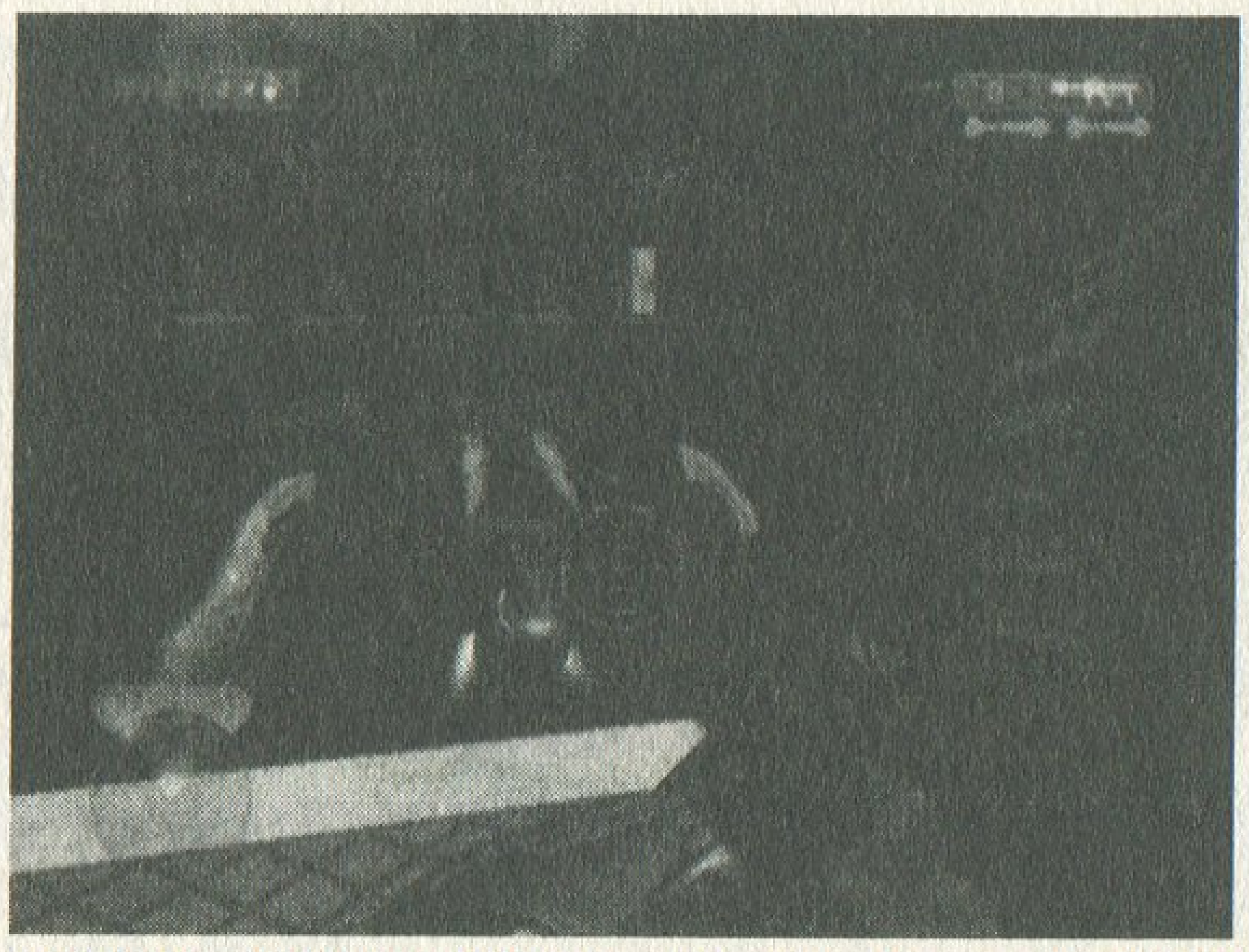
ジ 破壊戦闘アクション
メ フロム・ソフトウェア
¥7,140円（5%税込）
発 04年12月22日

壮大ならハリウッド映画にも負けない！

Halo2

XBOXの名物男、マスターチーフが再び宇宙の古代遺跡（？）ヘイローで大暴れ。マイクロソフトが自信を持って送り出すFPS超大作なわけだが、世間的には「FPS？　なにそれ食えるの？」あるいは「FPSはFPSだから生理的に嫌い」と不条理な理由で敬遠されている。なぜだ日本人。ここでFPS擁護のアジ演説を一席ぶちたいところだが、誌面が尽きるのでやめよう。

こう考えてほしい。『Halo2』は『FF』などのジャパニーズRPGに対抗する壮大なSF&ファンタジー大作なのだ、と。実際、PCのミリタリー系FPSとは異なり、異世界のビジュアルイメージ作りが非常に大切にされている。戦闘シーンばかりがクローズアップされがちだが、ふと遠くに目をやると、ヘイローの裾野に広がる大自然、コブナントの異様な宇宙建築、現実的でありながらも未来的ガジェットに満ちた地球など、見れば見るほどため息が出る風景だ。そこでさまざまな登場人物の思惑が入り交じりながら、宇宙の未来をかけた物語が紡ぎ出されていくわけだよ。決して二丁拳銃で敵どもを殺しまくり「イーッハァー！」とか言ってるだけのゲームではない！　……そう言われるとRPGっ子もちょっと興味わくべ？　無理？　いやしかし食わず嫌いはホント損するだけだぜ。



前作に比べ何もかもがパワーアップしている。が、物語のオチだけはちょっと弱かったか……続きはどうなる

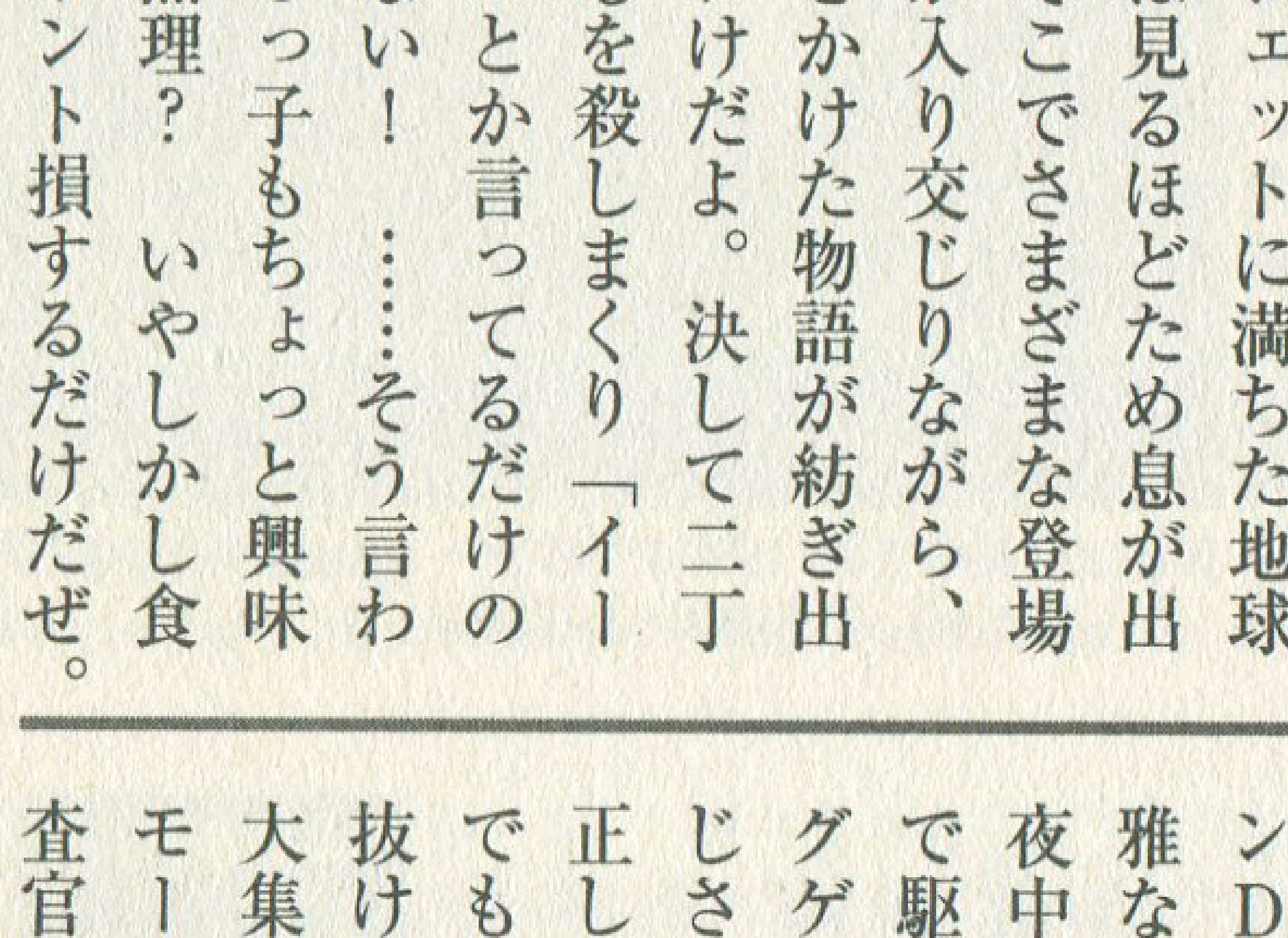
ジ SFシューティングAVG
メ マイクロソフト
¥7,140円（5%税込）
発 04年11月11日

ゴミ収集車で凱旋門をくぐってもいいよね？

ミッドタウンマッドネス3

レースゲームといえばこれはもうXBOXの得意分野。PS2の軟弱ぶりを鼻で笑えるグレイテストな作品がめじろ押し。しかしそこで正統派の作品ではなく、変わり種で知られる『ミッドタウンマッドネス3』をオススメしてしまう自分に疑問を抱く今日この頃である。だって面白いんだもん。

本作をひと言で説明するのは難しい。世界中の名車に乗りながら、精密に再現されたパリとワシントンDCを走るゲーム、といえば優雅な印象を持つかもしれない。真夜中の路地裏までもフルスピードで駆け抜けるストリートレーシングゲーム、といえばワイルドな感じさえしてくる。一応、どちらも正しい説明なのだが、実態は優雅でもワイルドでもなく、どこか間抜けで愛すべき「はたらくくるま大集合」なゲームだ。キャリアーモードのパリステージでは潜入捜査官となり、世界的に有名なレーサーの護衛任務にあたることになるのだが、その潜入先が運送会社だったりタクシー会社だったり病院だったりするのだ。キャデラックでピザを運ぶ潜入捜査って一体何なんだよこの野郎と思いつつ、ライバルピザ宅配員とテール・トゥ・ノーズのストリートレースを展開するのがいとおかし。クルーズモードで自由に街を流すのもドライブ気分で気持ちいい。長く付き合える名作だ。



コースが限定されておらず、街が丸ごと用意されている。ちょっとした観光旅行気分だ

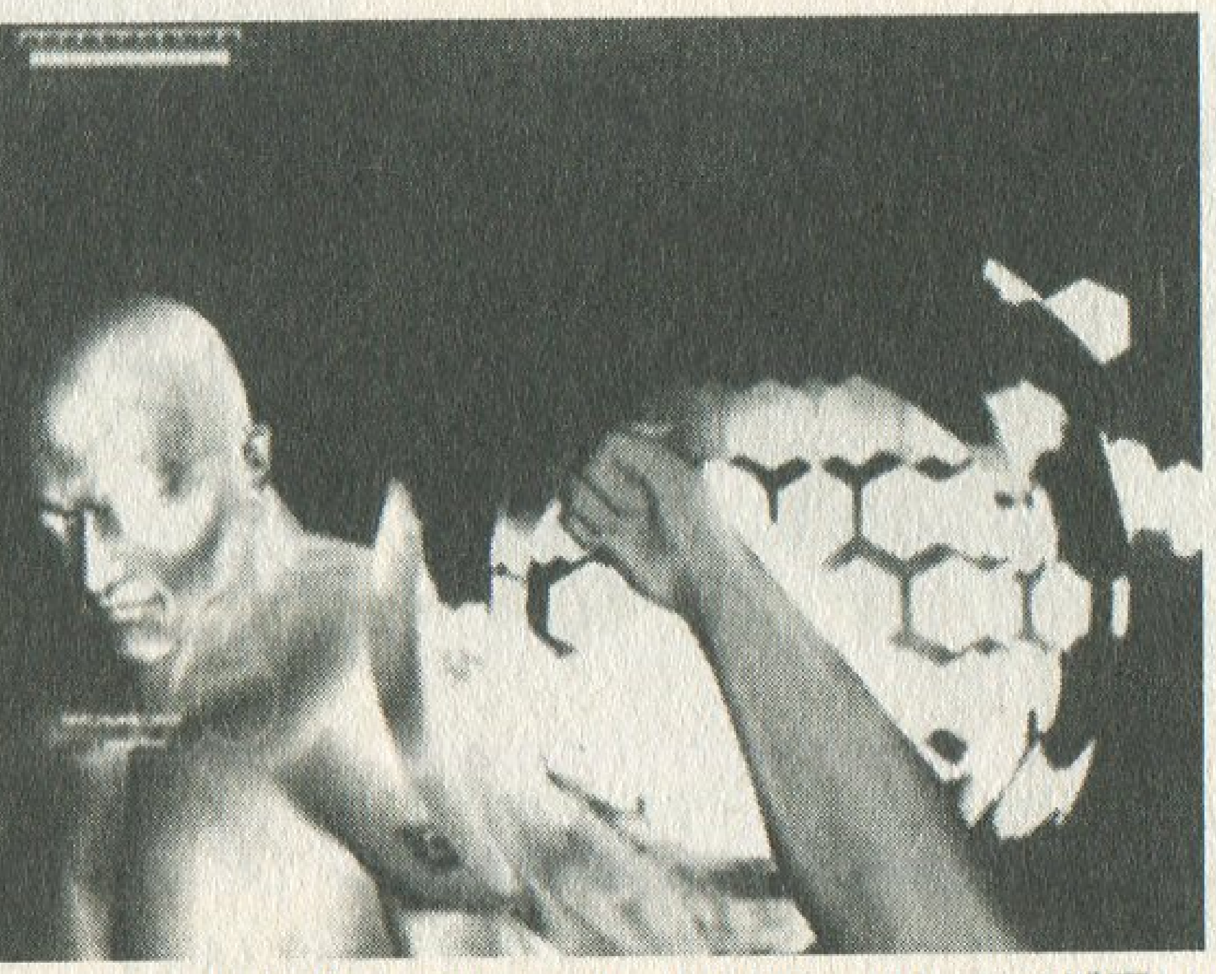
ジ 爆走アクションレーシング
メ マイクロソフト
¥7,140円（5%税込）
発 03年8月7日

ゲーム批評にひとこと　韓国のゲームは以前、「ノリは日本の漫画やアニメで、難しさは洋ゲー並み」と聞いたことがあって、興味があります。次号を楽しみにしています。（群馬県　しえな）

ブレイクダウン

コーラを飲んでる間も一人称視点でGO!

国内大手各社は最初にちょっとだけソフトを供給しただけで、その後はXBOXに対してつれない態度を取り続けているが、果敢にオリジナルタイトルを投入するナムコのような嬉しいメーカーも存在する。海外向けタイトルに字幕だけ付けてお情けで国内に流してるだけ、などと失礼なことを言ってはいけない。MD版『スプラッターハウス3』なんか字幕すらなかった。まあ過去の因縁はともかく、この『ブレイクダウン』、FPSのように一人称視点だが、敵との戦闘は格闘戦のほうが重視され、銃器も使えるがロックオン式なのでプレイヤーが照準合わせをする必要はない。つまり洋物FPSとは全然違う。見た目は洋ゲーくさいが中身は純国産アクションアドベンチャーである。記憶を失った男が研究所のようなところで目覚め、協力者と共に謎を解き明かしていくというストーリー展開はベタだが引き込まれる。移動中や戦闘中だけでなく、会話中もイベント中も終始一人称視点で、複数の敵を相手にしたり、火災に見舞われたフロアに入ったりすると不自由に思えるが、その不自由さが生々しい没入感を生み出していると言える。幻覚めいた場面転換に驚き、高い場所をおっかなびっくり歩き、敵に囲まれ心底おびえる。このパニック感覚こそ、他のメディアにはないゲーム独特の楽しみだ。


EASYでも相当よく死ぬゲームだが、リトライが早いのでストレスはたまりにくい

ジ アクション AVG
メ ナムコ
¥7,140円（5%税込）
発 04年1月29日

TEST DRIVE : EVE OF DESTRUCTION

ヘッドライトのわくの取れ方がいかしてる車

ゲームソフトにはリージョンコードというものがあり、北米や欧州で売られているXBOXソフトを買ってきても日本の本体では動かない。しかし今、われわれには日本の本体で動くアジア版（中国語マニュアル付き英語版）がある！ そして輸入&販売&ネット通販してくれるショップもある！（※）なんとよき時代かッ!!

というわけでアジア版『TEST DRIVE：EVE OF DESTRUCTION』の紹介といこう。コイツをやれば、自動車大国アメリカのすごさがわかる。キャリアーモードは、車を買いレースに参加しお金をためさらに車を買うという、いわゆる『GT』風カーライフシミュレーションとなっているが、その舞台は山と荒野以外何もないアメリカ中西部のくそド田舎。中古屋で売ってる車はどれもスクラップ寸前、フロントガラスが割れてボディにさびが浮き、価格もたったの100ドル。レース場も荒野に土を盛っただけ。そしてレース内容といえば、ジャンプありクラッシュあり細かいルールなしの大味さ。スタイリッシュでお上品なレースゲームに慣れた目で見ると、この泥臭さはむしろ1周してカッコよく思えてしまう。30年前のカーアクション映画を見て興奮を覚えるような変……いや、感性豊かな人ならば、田舎で車を乗り回す生活も悪くないと思えるだろう。



スクールバスでレースしちゃったりして。参加車全員でつぶし合うデストラクションダービーなモードもある。

ジ レース
メ ATARI
¥輸入版のため各店舗に準ずる
発 04年8月24日

※メッセサンオーカオス館http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm
ゲームハリウッドhttp://www2.tky.3web.ne.jp/~ex/　GDEXhttp://www.gdex.co.jp/

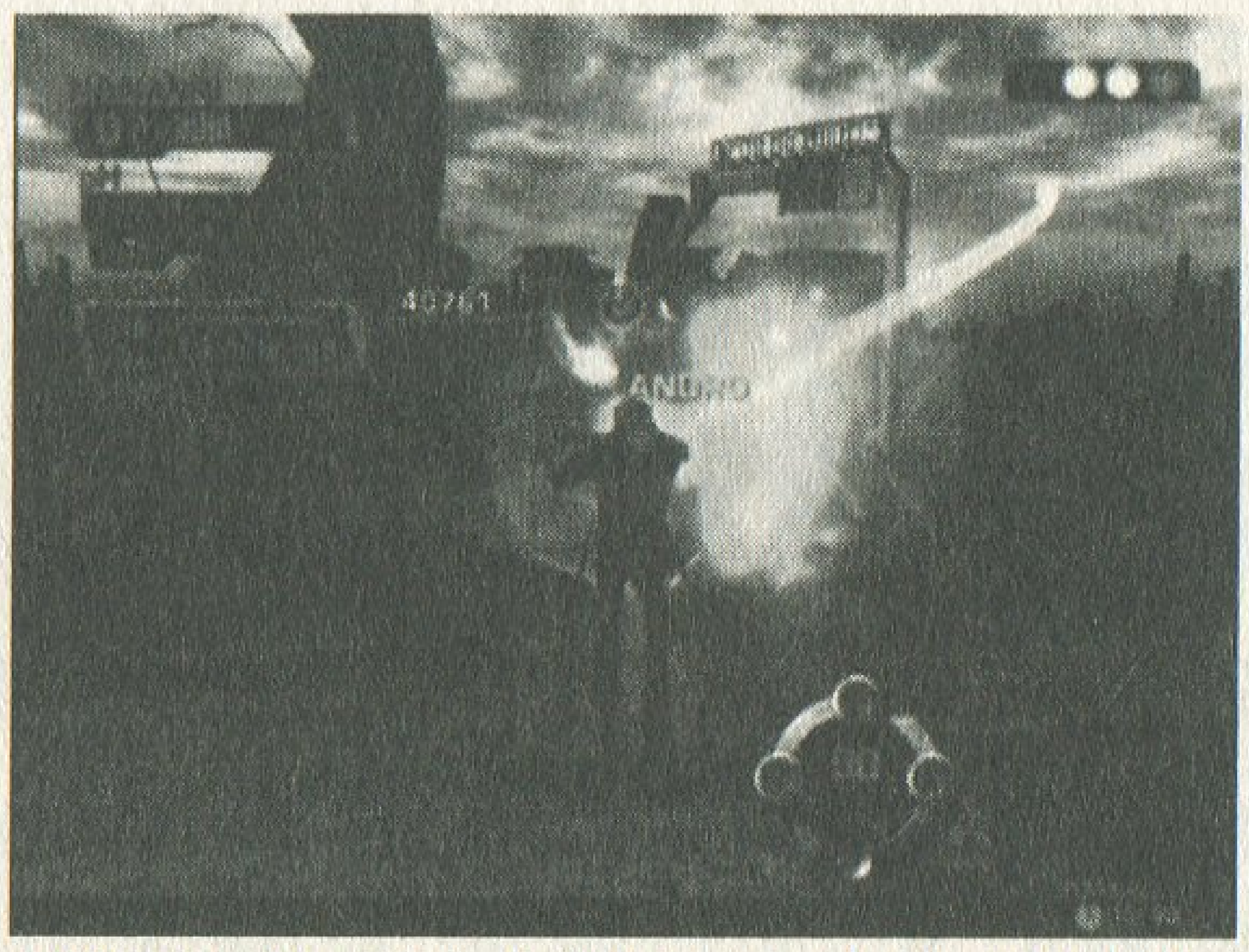
廃墟ファン必見の優良物件を多数展示中！

ファントムダスト

ジ タクティカルACG
メ マイクロソフト
¥6,090円（5%税込）
発 04年9月23日

今、XBOXで必要とされているソフトを考えてみると、子ども向け、女性向け、家族向け……いずれにせよ、警戒感を抱かせないようなソフトに違いない。「麻薬は友達のふりをして近づいてきます」だ。だが、マイクロソフトが出した結論は、滅亡後の世界で超能力者たちが殺し合う陰々滅々としたゲームだった。嵐の前触れを思わせる空、記憶をむしばむ微粒子、地下に潜った人々、砂とがれきまみれの都市……いや、もう十分わかった。他人に引かれようが嫌われようが自分の世界を突っ走りたい、と。そういうことだな。

本作はトレーディングカードゲーム的要素を組み込んだアクションゲームである。実際にカードを使うわけではなく、火の玉や雷を撃ち合って戦うのだが、その火の玉などがスキルとして管理されていて、持てる数や組み合わせに制限がある。そこでカードゲームのデッキを組むように、頭を使ってスキルのアーセナルを組み上げてから戦いに入るという寸法。システムの奥深さは高く評価され、ライブ対戦も盛り上がりを見せている。が、やはり注目したいのはこの世界の空気そのものだろう。サウンドも奇妙で、オーケストラや環境音が響く中、不意に童謡が混ざり込んできて脳を揺さぶる。やめてくれ。記憶と不安のトリガーを引きまくるゲームである。



超能力者はやっぱビーム撃たないと！しかし真の上級者はもっと真綿で首を絞めるように相手をいたぶるらしい

この業界の人間は、なんだかんだ言ってももとはみんなゲーム好きなわけで、いつも「なんか面白いゲームない？」と情報交換しているのだが、そこで「今、熱いのはXBOXっスよ」と答えても鼻で一笑に付されるのが現実である。事実なのに……実際、海外でのXBOXの勢いはものすごいものがあり、04年の年末商戦ではPS2を圧倒したという。実力があるからこそできる芸当だ。

しかし、こうして自ら紹介したソフトたちを眺めていると、どうにも不安な気持ちになってくる。週刊少年ジャンプの三原則は「努力」「友情」「勝利」だそうだが、XBOXの場合は「破壊」「殺りく」「暴走」ということになりそうだ。つまり日本人の嗜好とちっとも合ってない、と。

やっぱあれか？　原産国の問題もあるけど、それ以上にXBOXから漂ってくるケダモノ臭そのものがアカンのか？　本体がデカくて黒くて光ってて夜中に触覚を動かしてそうなのがマズいのか？　線の細い美少女とか美少年とかが全然いないから売れないのか？　愛で世界を巣くう、じゃなくて救う物語がないから嫌なのか？「君が生まれ変わるRPG」みたいなこっぱずかしいジャンル名を何の臆面もなく名乗れるようなセンスがないからダメなのか？

おそらく、答えはすべてイエスだろう。前と後ろにサーを付けたくなるほどに。

だからといって、ここで日本のマイクロソフトに何かを言うつもりはない。できない子にできるようになれとは言わん。むしろ今のままでいい。破壊と殺りくと暴走を極め、ついでに暗黒と憂鬱と敗北まで付け加えてもいい。それが個性というものだ。もしXBOX2で劇的に方向転換し、他の国産ハードと何ら変わることのないソフトラインナップになったら、逆につまらないだろう。輸入ゲームショップで北米版本体を買ったほうがマシだ。XBOXがXBOXだけにしかできないことをやっている今のこの瞬間こそが、最も輝いている時期なのだ。だからソフトがなくなる前に買おうぜ！

ゲーム批評にひとこと　次号、X箱ユーザーとして、どれだけ終わったか楽しみです。（愛知県　紫紺の星条旗）

MSよ、この声を聞け！

売れる？

れるにはどうしたらいいのかを聞
のの、案外そのとおりにすれば売

text by 編集部

そもそもXBOXはまだ期待されているのか？　もうなかったことにされているのではないか？　そんな疑問が浮かんだのは必然と言える。何といっても約3年たって普及台数が50万台を満たしていない。加えて年々減っていくリリースタイトル（ワーコレだけは増）を目の当たりにしては、そんな考えを持っても致し方ないだろう。

そこで本誌読者に「XBOXに期待していることは何か？」を尋ねてみることにした。

・まずは生き残ること！　そして日本人でも気軽に遊べる洋ゲーを移植して欲しいですね。移植の時には画面が暗い場合コントラストを上げて欲しい。あと、ボイスチャットの便利さをもっと強くアピールできたら良いんですけどね……。

（福岡県　泡吉）

・強いて挙げるならば驚くような話題の提供をバシバシ出してほしい。

（東京都　ティーポット）

・毎月一定額を払い、対応するオンラインゲームを全部遊べるようにすれば、希望はある。

（岩手県　頼りない翼）

・まず売る気（やる気）を見せてほしい。金だけありゃ何とかなるだろ、じゃダメ。キズ問題やセールス方針、CMなどを見る限り現状では少なくとも国内で首位は無理。

（神奈川県ターミネーター）

・とにかく小型化してください。プレイしたいゲームは結構ありますし、ソフトだけ購入もしました。でも大きすぎます。部屋に置くスペースがないです。小型化さえすれば買います。

（北海道　三浦冬峰）

・洋ゲーとFPSの大量供給。アメリカ発のハードである利点を生かし切れていない。

（山形県　武田晋）

・ユーザーフレンドリーなゲームを期待します。CGがリアル過ぎるだけでは困りますからね。

（福井県　ぺんぎん）

・特に期待はしていない。なまじ親方がマイクロソフトなだけに撤退も許されないまま、これからずっと消化試合を延々続けていくんだろうな。

（岡山県　うどん）

・ジャンルが固まり過ぎです。力の入ったRPGやSLGも出して。

（岡山県　誠）

・クレジットカード提携のXBOXウェブカード発売。XBOX2ローンチで『ガンダム』と『ブレイクダウン2』と『トゥルーファンタジーライブオンライン』発売。スクウェア・エニックス買収。

GAMESマーヤ葛西店秋谷店長に聞いてみる！

本誌Vol．45「XBOX特集」の際に、スタートダッシュ失敗の要因などについての取材を行った秋谷店長に、現在のXBOXの状況がどうなっているのか、書面取材を試みた。

Q．これまでに感じた手応えはありますか？

A．既存の本体にない新しい可能性、FPSの確立、『Halo』の存在意義、敷居の低いネットワークゲーム。

Q．MSにはこうしてもらいたい、といった点は何がありますか？

A．ローカライズはソフトだけにとどまらず、日本のユーザー、流通に対してもきめ細かく行って欲しい。

Q．リリースタイトルの少なさはどのように感じますか？

A．これだけの本体販売数では仕方がないかもしれません。

Q．3年たってもこれだけ苦戦している要因は何なのでしょうか？

A．MS側の理想と大苦戦の現実、そのギャップがあまりに大きく、それが流通での失望となり、「やる気」がそがれてしまった事。

・ソフトの宣伝をちゃんとすること。意外にいい内容のものがあるのに、宣伝をちゃんとしないものだから、結局人知れず消えていく印象がある。（東京都　rT2k）

・その場しのぎの戦略はやめてもらいたいことと、ソフトはなるべく発売中止にしないでもらいたい。（大阪府　もけけ）

次世代機での成功を期待します。（埼玉県シェンムーⅢを待つ者）

・どれだけネットの敷居を低くすることが出来るかが一番の武器だし、課せられた命題だと思います。（埼玉県　グラタンパウワ）

・現行機と後継機の互換性。HDDのデータが移せるとうれしいなあ。（千葉県　グッホジッへ）

・「ウィンドウズ用のゲームソフトが動くゲームのためだけのハード」だったらすぐに買います。（群馬県　しえな）

・海外のゲームを持ってくるのはいいけど、最低でも日本語のマニュアルをつけて欲しい。（三重県　あかやん）

・もっとたくさんのメーカーが参入して欲しい。もっともっとたくさんソフトを出してほしい。（山形県　Xbox98）

・『TFLO』の開発再開。（埼玉県　広く浅いひと）

・小型軽量化。（千葉県　黒忍者）

・ない。何を期待しろと？　海外製アクションゲーム？　PS2版と同内容のタイトルがワゴンコーナーで買える？（愛媛県　ぷらむりーふ）

・華々しく散って欲しい。（岡山県　ハートフル）

・『DOAX2』。ほかはすでにあきらめております。（埼玉県　もぃもぃ）

XBOX、こうすれば

ユーザー、ショップにXBOXが売
いてみた。とっぴな意見もあるも
れる可能性も……。

「XBOXが売れる」ために必要なことを真剣に考えていただいた読者に、まずは感謝をしたい。

そしてこれだけ真剣に考えていてくれるユーザーに対して、このまま何の改革もなく次世代機へと移行して良いのか？　とMSには問いたい。

メーカーとユーザーの信頼は大事なものである。負け組ハードと呼ばれていたセガ製ハードは、今でも多くの人に愛され、生産されなくなった今も熱狂的なファンがついている。最後はやっぱり「ユーザーありき」なのだ。期せずして、その答えが下段の取材にて導き出されているが、MSには今一度「自分たちはどうすべきで、何を期待されているのか」を考えてもらいたいものである。

Q．次世代機へいく前にこれだけはしてほしいということは？

A．「日本市場」をもう一度見直し、「XBOX」と同じ轍をふんで欲しくありません。悪かった点を洗い出し今後の参考にして欲しいです。

Q．XBOXが売れるために必要なことは何なんでしょうか？

A．「日本のユーザー」を大事にする事。まず彼らの事を1番に考えていけば、やらなければならない事が見えてくるはず。それと現ユーザーを大切にしてもらいたい。XBOX2が出た時は、XBOX＋ソフト5本と交換するとか。この場合、下位互換は絶対にやってもらいたいと思います。

「ユーザーを大事にすること」が売れるための材料だという。確かにユーザーの求めに応じてきたとは言い難い3年間。きっとMSは「できる限りはやっている」と言うだろうが、足りないということだ。これから今の数倍売れ、というのは無茶な注文かもしれないが、せめて現ユーザーが納得できるだけの姿勢を見せてもらいたい。まだ時間はある。「努力」ではなく「行動」を望む。

ゲーム批評にひとこと　サウンドノベルの話おもしろかったです。（岡山県　ハートフル）

2 特総論

何をしたいの？と言われているうちが華　このままでは本当に何も残せない

ただ赤字を刻むだけに日本市場で商売を行っているのではないはず。○年後に勝っていれば、などと言わず、さらなる努力を望む。

text by **編集部**

ＭＳは日本で本気で商売しようと思っているのか？　というのは常々ささやかれてきたことだが、本特集を終えた現在もその答えは出せないままだ。ＸＢＯＸ事業本部・丸山氏への取材では、敗北を認めつつも、今後に期待を抱かせてくれる発言を行っていた。しかし、考えてみれば、参入当初から常に強気であり、絶対勝つとの信念は曲げてきてはいない。現時点での「敗北」を素直に認めたことは多いに評価できるが、勝つための具体策、「これまではこうだったので、今後は～」といった意見は皆無であった。

確かに現行機での巻き返しはつらいものがあるだろう。それは任天堂にしたって同じだ。だが、任天堂はそんな中でも多くのユーザーが欲しているものを提供してくれている。20余年も業界で商売しているのだからテイストがわかっている、ととらえることもできるが、ごく一部の方しか満足させられていないのがＭＳの現状だ。はたしてＸＢＯＸタイトルを5本以上有しているユーザーは約50万人のうち何人いるのだろうか？　Ｐ１０６の数字を見る限りはかなり少数であることは間違いないだろう。

今回、代表してＸＢＯＸタイトルの紹介を行ってもらった原田氏のように、熱心な方もいることにはいる。だが、こういった方は放っておいても自力で良作を見つけるタイプである。ならば、まず優先されるべきは、やはり新規ユーザーの獲得（普及台数の拡大）ではないだろうか。これが現実のものとなれば、商売のできる市場としてサードパーティーも新規タイトルを投入してくるはずだ。

そのために必要なのはキラーコンテンツである。はっきり言ってしまえば、ビデオチャットなどのハードのオプション機能が決め手となって購入されることはまずない。コミュニケーションを訴える前に、ソフトの問題である。1本ソフトを買う＝ハードも買われる、これをクリアすれば、ふらっとショップに立ち寄って、追加購入してくれるユーザーもいるだろう。

リリースされているタイトルは洗練されたものとＭＳは言うが、日本人の大半にとっては「海外のよく知らないメーカーのソフト＋ハード」を購入するという決心が必要なのだ。取材の際、「お金の力には頼るのが良いのか悪いのか」と丸山氏は言っていた。しかし、そのお金の力に頼ってでも、現状を打破することが命題なのではないか。このまま何も残さずに終わるようなことがあれば、それこそ『ＤＱ』『ＦＦ』でも引っ張ってこない限りは、日本での商売が成り立つことはないだろう。

ゲームの魅力を徹底追求！　新旧全ハード対応ゲーム専門誌

ユーゲー USED GAMES 2005 3月号 No.17

A5判／146P　奇数月20日発売　URL:www.microgroup.co.jp/mm

お年玉の ユーゲー限定 お年玉特別付録



今回の付録はコレ！



ゲームサウンドミュージアム特別編

『クインティ』サントラCD付き

ポップなキャラやストーリー、そしてシンプルなゲーム性で今もなおファンが多い、ファミコンの名作『クインティ』。その魅力的な音楽の数々を、ゲームフリーク監修のもと初のCD化！ ユーゲーでしか手に入らない、プレミア必至のアイテムです。限定生産なのでお早めに！

巻頭特集 新作発売記念!!

悠久のゲームメーカー F・O・Gのすべて

『久遠の絆』や『風雨来記』、『ミッシングパーツ』など、“心に残る名作”を生み出してきたソフトメーカー、フォグ。作り手のこだわりが込められた、その全タイトルの魅力に迫る！ 新作情報もあわせて紹介。制作スタッフが語る、珠玉のインタビューも収録！

第2特集

帰ってきた！外伝ゲームの逆襲

『FF外伝』『グラディウス外伝』『弁慶外伝』など、ゲームにおける“外伝”を徹底検証。知られざる“外伝的”作品も含め、異端ゆえの魅力と相違を探る！

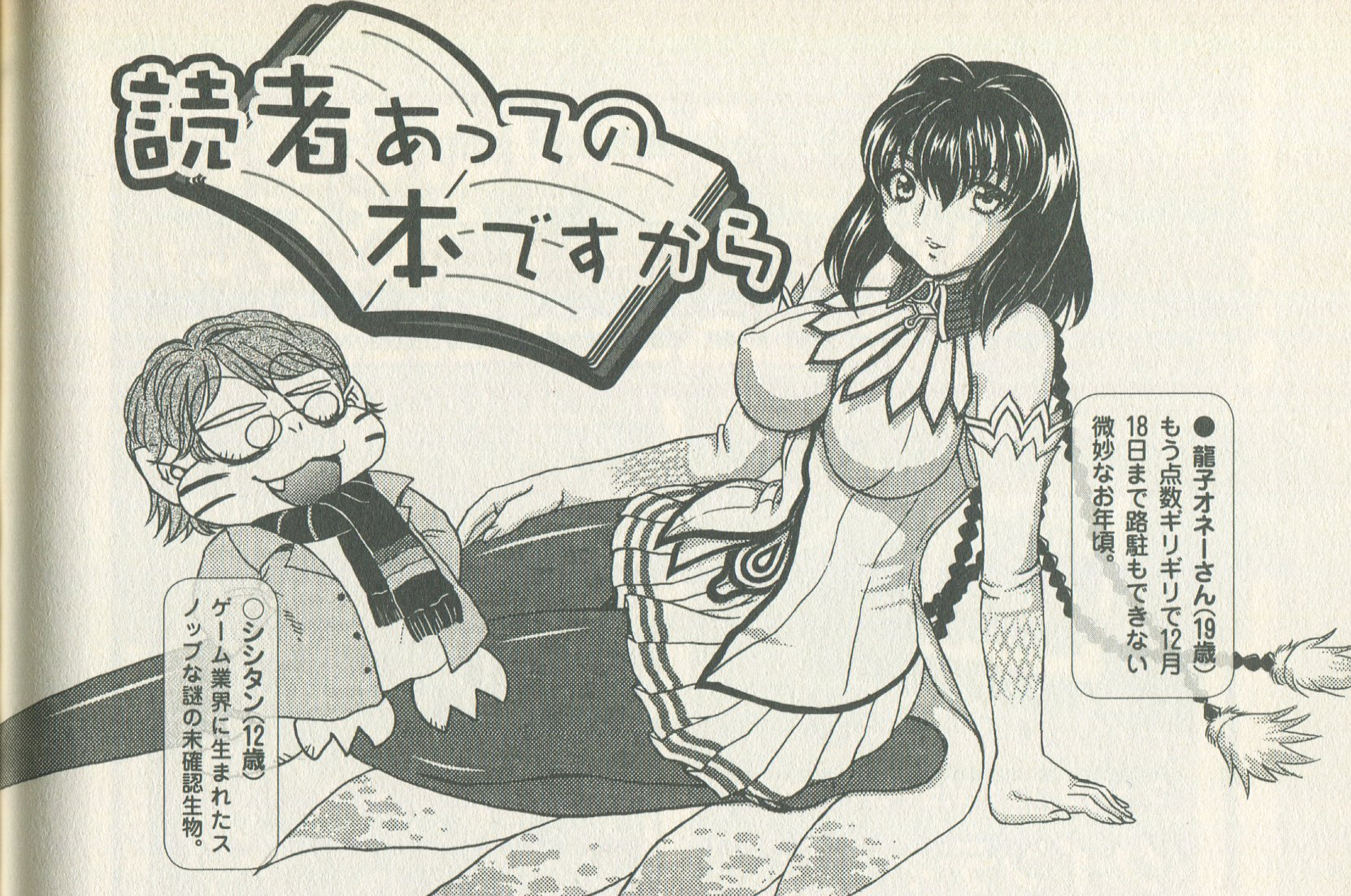
第3特集

パっと遊べてズルズルはまるパズルゲーム特集

誰でも気軽に始められるパズルゲーム。編集部イチオシの傑作『ZOOO』をはじめ、知る人ぞ知る名作パズルの数々を新旧問わずに大量掲載！ 素直にハマる！

発行：㈱マイクロマガジン社
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　TEL:03-3206-1641（販売）FAX:03-3551-1208

読者あっての本ですから



本文・漫画原作：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

2月になって新年一発目ですカラ！

●あけましておめでとうございます。いやー大晦日はドカ雪でどーなっちゃうかと思ったんですが、元旦は晴れてよかったですよねー。オネーさんこれから初詣です!!

○オネーさん、読者様的にはもう2月、2月デスカラ。

●カンケーネーーっすよ!!原稿的にはコレ1月2日の午前11時デスカラーーいつ誰に読・ま・れ・ヨーーガッッ！　明けましたオメデタインデスッザンネーーン!!

○正月返上になったストレスで遂にオネーさん壊れてしまったヨーデス…。それはそうと、案の定リニューアルした表紙は大好評のようでシシタンほっとしていマス。

■表紙がイラストになってまた持ち運びにくくなりましたね……。ところでGJ！ゲームアワードのイラスト、イラストレーターの表記が無い気がするんですが……。

（福岡県　泡吉）

■表紙がイラストになったので、また表紙絵テレカプレゼントを始めてください。

（千葉県　まくってチャンプ）

■表紙を見て、びっくりしました。こっちの方が雰囲気良いと思うので大歓迎です。毎号、緒方剛志さんのイラストが表紙を飾るんでしょうか？　楽しみにしています。

（愛媛県　こうさかこうすけ）

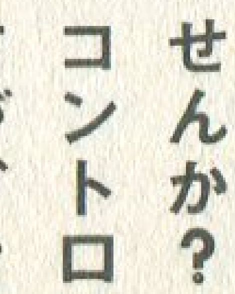
●ソレはソレとして、この時期にして新型携帯機やドラクエの特集をハブにされたことに反発する読者様の声も。

■表紙イラスト復活。若返った印象ですね。良いんではないかと私は思います。次号はDSvsPSP。どうせなら同時発売のソフト、全部批評して欲しいですな。もちろん私はDSを予約して買いました。ソフトは『バンブラ』と『ヒトフデ』……ま、始まったばっかだし。（千葉県　カベジマイサム）

■韓国ゲームなんてどうでもいいですから『DQ8』祭りやってくださいよ。『FF10』はやったじゃないですか。

（北海道　シャオリー）

■みなさん『DQ8』の3Dで酔いますか？ 私は酔いまくりです。昔みたいに長時間できなくなってしまいました。年のせいでしょうか。（大阪府 かどまじんDK）



●オネーさんも、こんなに酔わせてどうするつもりって位に激しく酔いますよー。

■ゲームの良さとは何かを考えたところ、非常に重要なウェイトを占める点として「リセットがある」というところだったりします。（東京都 ティーポット）

●人生は簡単にリセットできないですからねー。

■自分が買ったゲームが取り上げられなかったらちょっと残念ですよね。どーしよーもないねんけど。（大阪府 もけけ）

■ロゴのリニューアルに気付きませんでした。スイマセン。体感ゲームの特集などやっていただけませんか？ 車のハンドルとか握るコントローラーはいくつもありますが、それらの使い勝手なんか。ウチにはバイクゲーム用のコントローラーがあるんですけど、ヤワいです。5歳の子どもに破壊されかけました。（大阪府 しまっち）

○昔、シシタンもファミコンのバイクコントローラーで深夜遊んでたら、家族に見つかってそーと恥ずかしい思いしましタ。

■一月号で「ゲーム脳問題」について少し触れていましたが、最近仕事中もゲームの事しか考えていない僕はもう手遅れなんでしょうか……。（富山県 しぶしげ）



○外に出て夜空を見つめてみてクダサイ。この宇宙の広さに気づく前にまだゲームのコト考えてたらかなり重症デス。

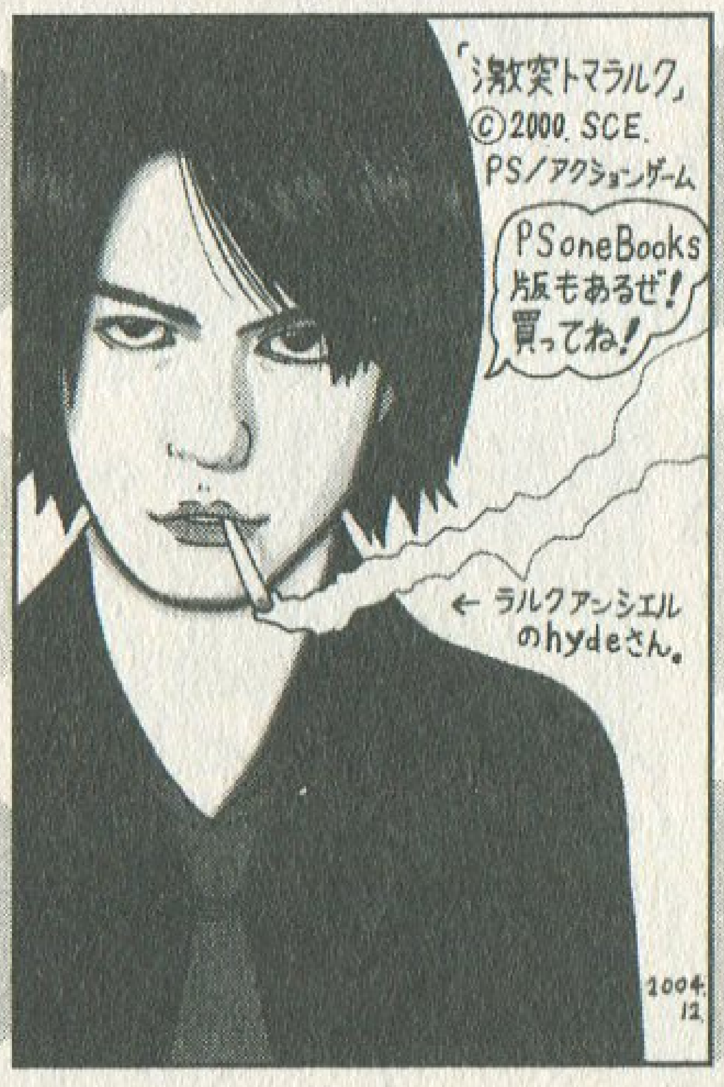
■東方STGの上海アリス幻樂団の特集をしてほしい。「同人」の話題といえばTYPE-MOONが話題に出てくるが、上海アリスの技術力はとても同人とは思えない。代表のZUN氏のインタビューが読みたい。（京都府 櫻田鉄幹）

■GJゲームアワードに『3年B組金八先生』が無いよぅ（泣）。丁寧な作品でしたよ？ ザッピングに改良の余地はあるけど、その分次回への期待が上がるってもん

読者イラストギャラリー

切にイラスト募集中!!

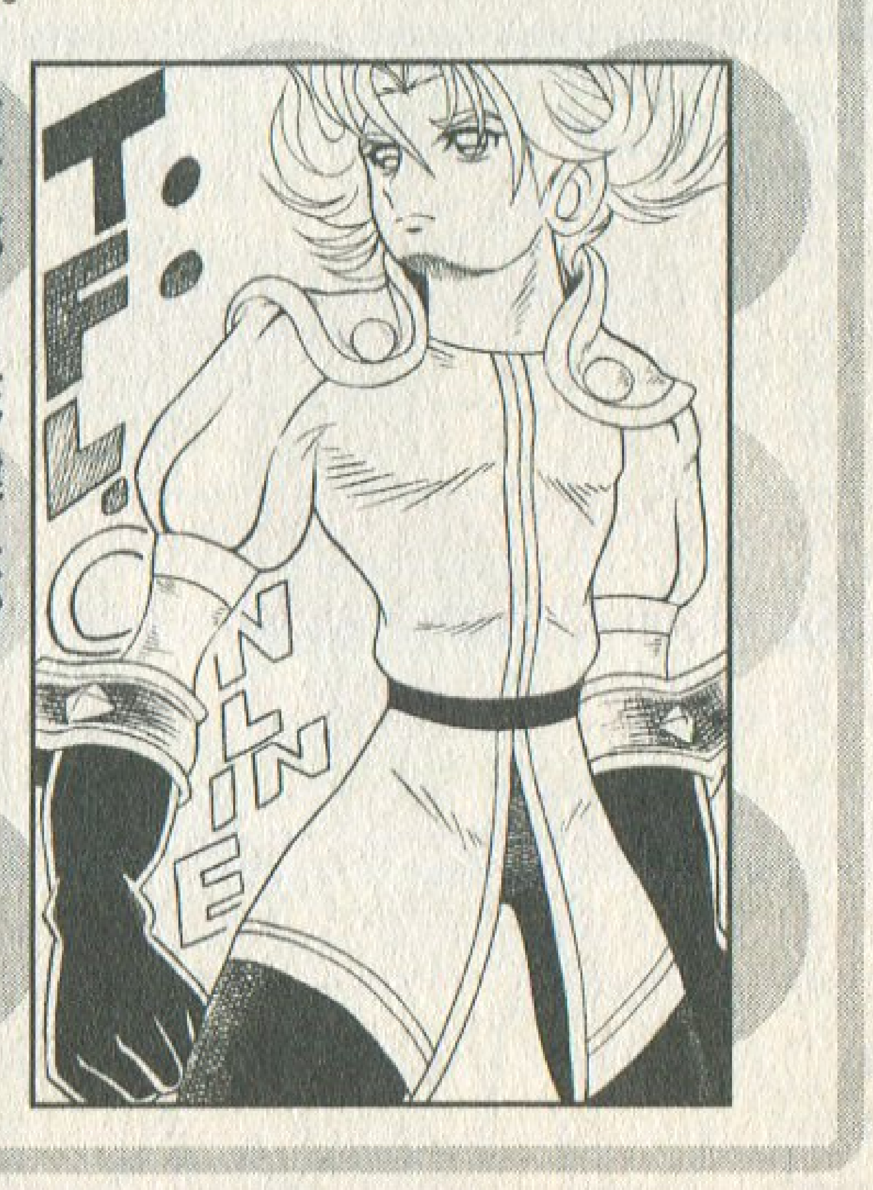
〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社「隔月刊ゲーム批評」編集部
イラストギャラリー係 まで
なお、応募イラストは返却できませんので、ご了承ください。



〈岡山県 京りず〉そういえばありましたね。今となってはヤってしまった感も……。



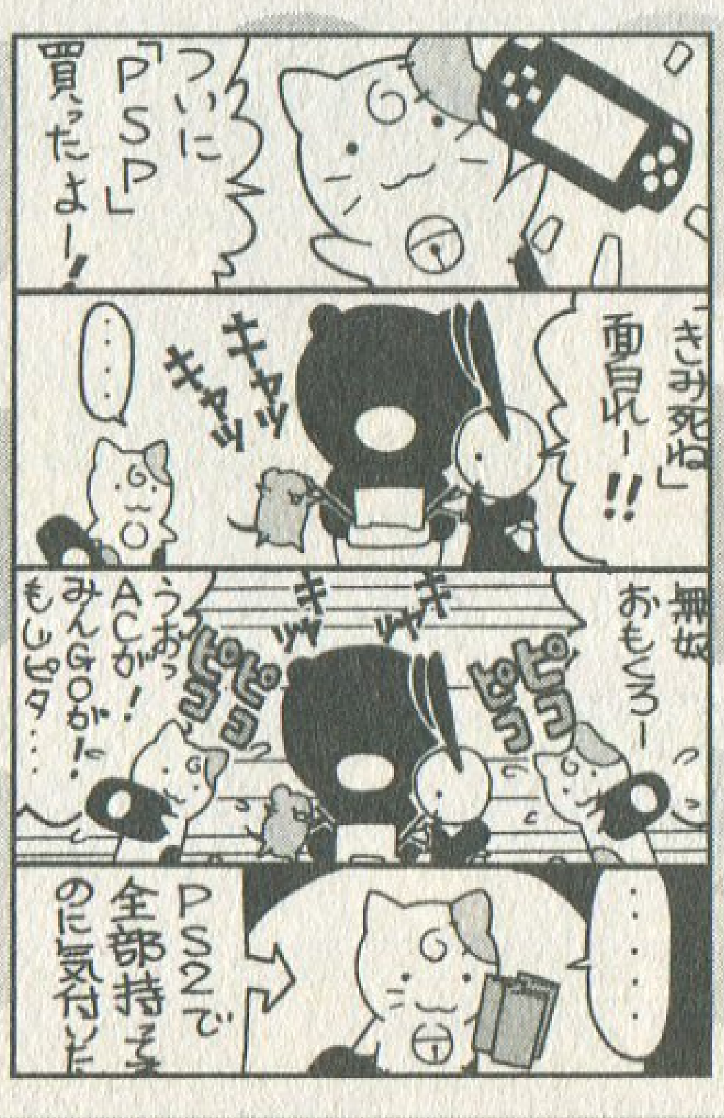
〈大阪府 玉龜〉シリーズものでジャンルが変わるってのはどうなんでしょうね。



〈東京都 上野健二郎〉最後の希望の光も潰えてしまいましたか。



〈北海道 くろねこジジ〉着替えの種類の豊富さといい、狙っていたことは確かでしょう。



〈埼玉県 キャラメル・Z〉案外そういう人は多いと思いますよ。

です。　（埼玉県　広く浅いひと）
○次回、あるのかなあ…。

■業界裏事情みたいな記事が増えてほしい。あの件は、裏ではこんなことが起こってたんだ、とか。　（埼玉県　もぃもぃ）
●この知りたがりちゃんが。

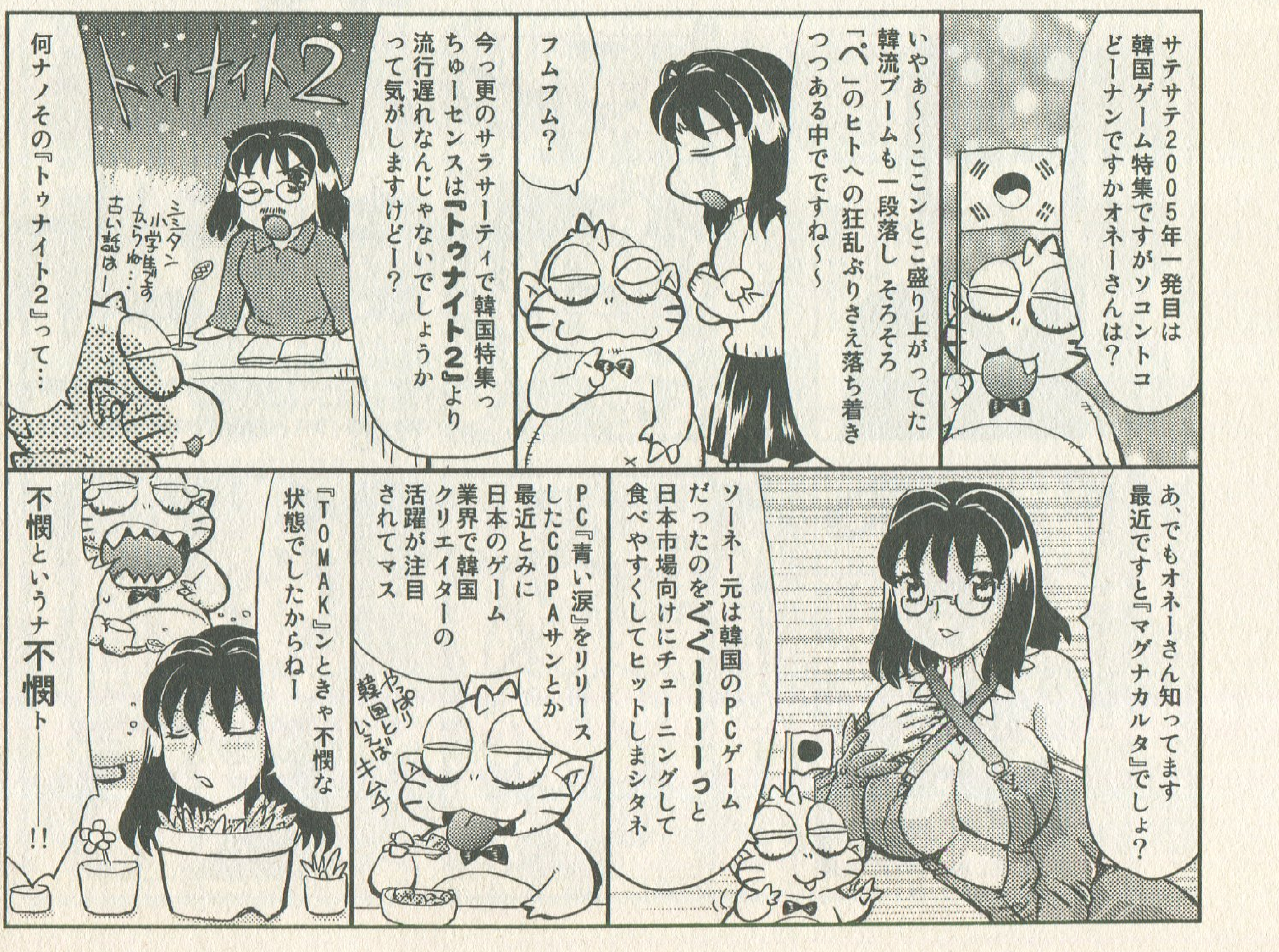
■細木数子先生に詐名の改名をお願いしてみてはどうだろう。言われるままに改名して、それでも売り上げが伸びなかったら裏表紙の広告を一年間程お願いしたりして！　（大阪府　あきろと81）
●それは良いアイデアですね！
○巧くいかない原因を自分の外に求めるのは負け犬の証拠デス。

■デジタルコンテンツ仕事術が面白かったのでぜひぜひ増ページでどろり濃厚な展開をお願いします。　（岡山県　うどん）

■今号は「『バイオハザード』がPS2にも供給されること」の記事を期待して買ったんですけど載ってなくて残念です。来号では絶対載せてください。できれば、カプコンの経営陣が土下座して謝罪するような記事をお願いします。　（埼玉県　シェンムーⅢを待つ者）
○オトナの事情がなんとなくわかるヤロ！　駄々こねてないで察してあげなサイ！

■59号の遠藤氏のコメント、やはり「負け犬の遠吠え」にしか聞こえてこない。初代『リッジレーサー』、『セガラリー』の佐々木氏が、たしか「マニアに支持される物（品質）でなければヒットなぞしない」といっていたが、ゲームに限らず、何かを作ろうとする者が、妥協やあきらめが先に立つようでは、はたして何が生み出せようか。　（愛媛県　ぷらむりーふ）
○マそれはそれとしてー、今回の『ゲーム川柳』は、こんだけですか？　投稿だけが存続の道ですので頑張ってくだサイ！

■「DQの／主役はなぜ／しゃべらない？」しゃべらないのに意思が通じ合うのはすごいけどねぇ……。
「雪が降り／ゲーム買うのも／しんどいよ」雪が降ると外出も苦労します……。　（福井県　ぺんぎん）



読者遊戯
-DOKUSYAYUHGI-

○では、今回のお題は、「**クリスマスをゲーム化**」デシタ！

■クリスマスと言えば赤白緑の3色。3色のサンタクロースが窓や煙突から侵入しようとするので、タッチスクリーンをタッチペンでつついて進入を阻止する。日の出まで持ちこたえられれば子供に自分の用意したプレゼントを無事渡すことができる。侵入されるとショボイプレゼントをされて、子供大泣き。
（千葉県　カベジマイサムさん）

■サンタが「悪い子はいねえか～？」と叫びつつ、悪ガキどもの首を跳ね飛ばすゲーム。良い子には悪ガキの生首をプレゼント。
（福岡県　泡吉さん）

■無難にサンタのゲームでいくないすか？『クレイジータクシー』みたいに要所で急停車しつつ、一般人に見られるとポイントが下がったりして、夜明けまでに規定の数のプレゼントを配るとか……ありきたりですね。
（東京都　ティーポットさん）

■都会のドデカいツリーを切り倒し、どれだけのカップルに嫌な思い出をプレゼントするかのACG。
（埼玉県　グラタンパウウさん）

■1サンタが他の人から見つからないようにプレゼントを配るステルスアクションゲーム。
（山形県　Xbox98さん）

■敵と戦って土地を奪還し資源を集め、自分なりのクリスマス村（？）をつくってゆくMORPG。ムリありますかそうですか。
（埼玉県　もぃもぃさん）

●一言ネタのコーナーなのに一生懸命考えてくれた方多数で載せきれず完全なる企画倒れでしたー！

○そんな次号は、この寒い日常をゲームでどうにかする「**ゲームでヌクヌク！**」デス。単純にハードのコンデンサーの熱源で暖を取るという脊椎反射のようなアイデアは無きようヨロシクデス！



執筆者一覧

◆天野譲二／あまの・じょうじ
著書に「電子遊戯鬼畜道」（マイクロマガジン）、その他「面白いDVDの本」（太田出版）、「日常洋画劇場」（洋泉社）などに執筆。XBOXはPAL→NTSC映像変換機能を搭載しているので、欧州のDVDソフト再生に重宝しています。HPはhttp://megaforce.org/

◆Alexander服部／あれくさんだー・はっとり
年末に発売したFL Studioの書籍の評判が良いので、新しく出たプロレス名言集「プロレスラー荒ぶる言霊」にも期待している毎日。

◆池谷勇人／いけや・はやと
今年は年末年始休みナシという鬼進行。あちこちにご迷惑をおかけいたしまして、まことに申し訳ございません。

◆卯月鮎／うづき・あゆ
レビュアー。ちょっと古いが、昨年の有馬記念、「ハーツクライを逆さから読むとイラクだ」と気づき購入……。ドラクエのカジノで勝ったからいいけど。さぼりすぎのサイトはhttp://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

◆大杉仁／おおすぎ・ひとし
東京の最果てでメカ萌えを叫ぶ辺境系フリーライター。『エースコンバット5』と『スパロボGC』の合計プレイ時間は120時間を突破。いいかげん新作もやらねば。

◆緒方カズキ／おがた・かずき
「地獄変」から脱出できてホッとしつつも、ちょっとさみしいギャルゲーマー兼ライター。何回も愛佳シナリオをプレイしてしまうイカス30代。

◆がっぷ獅子丸／がっぷ・ししまる
68年生まれ。アーケードおよびコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな37歳。

◆櫛引直樹／くしびき・なおき
『一撃殺虫ホイホイさん』にメロメロな、なんでもライター。コナミさんには、ゲーム化した責任をとって、ホンモノを開発してもらわないと。あ、「おしゃべりホイホイさんキット」は、川澄声でお願いします。

◆斉藤智晴／さいとう・ともはる
以前SEGA AGESのアレックスキッドが待ち遠しいと書きましたがまったく出る気配がありません。おにぎりがいけないのかジャンケンがまずいのかわかりませんがなんとかしてほしいと切に願うイラストレーター。（↑http://www.ocv.ne.jp/~la-saito/停滞中）

◆鴫原盛之／しぎはら・もりひろ
学生時代からゲームライター始め、卒業後は某メーカーで営業職として7年弱勤務し、昨年またライター業に復帰。仕事の合間にゲーセン通いをするつもりが、順序がすっかり逆になっていることに最近気がつき、フリーランスの厳しさを痛感する今日この頃。ただ今お仕事大募集中でございます。

◆多根清史／たね・きよし
フリーライター。先日、第四回オタク大賞に出演しました。力足らずで、ゲームに話を引っ張っていけなくてすいません……。個人賞としてはPS2の『鉄人28号』をプッシュ。日本の復興を妨げるバイオレンス鉄人、最高！

◆中村彰憲／なかむら・あきのり
69年長野県生まれ、学術博士、立命館大学政策科学部助教授。おかげさまで、「中国ゲームビジネス徹底研究2005」を発刊することとなりました。若干いつもの毒舌は押さえ気味になっておりますが、もしよろしければご一読ください。

◆名越稔洋／なごし・としひろ
65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト開発部部長を経て、現在は株式会社セガ R&D本部 アミューズメントヴィジョンディヴィジョン部長。セガ時代『バーチャレーシング』などにCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』などをリリース。最新作は『F-ZERO GX／AX』。

◆新岡優哉／にいおか・ゆうや
フリーライター。今月号のレビューのために、PSPを発売日に購入。某量販店に深夜零時から7時間並びました。風邪くらいで済んでよかった……。

◆脳みそホエホエ／のうみそ・ほえほえ
イラストレーター。オーガストの「はにはにラジオ」やジャレコの「魔王が堕ちる日（RPG）」で絵描いてます。今年の正月はトゥーハート2で終わりました（笑）。それにしても、お気に入りが病気の妹とメイドロボのサブキャラ2人というのはもんだいでしょうか？

◆ハービー吉村／はーびー・よしむら
編集者／ライター&レースゲームマニア。某月刊マンガ雑誌の編集長を引き受けてしまったために、超多忙というよりも忙殺されているカンジ。年末年始は久々に『GT』ざんまいの日々。これで原稿を書かなくてイイのなら天国なのだが……。

◆**橋本和明**／はしもと・かずあき
小学生時代からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとしてさまざまな雑誌で活躍中。

◆**原田勝彦**／はらた・かつひこ
『リッジ』だけが俺の青春だったと語る根暗なライター。最近引っ越しをしたが、引っ越し先を選んだ理由が「近所のゲーセンに『リッジ2』があったから」というのはどうかと。

◆**原田一**／はらだ・はじめ
年末年始はずっと『テイルズオブリバース』と『メタルギアソリッド3』をやっていました。大作が重なるのは困りものですね。

◆**春生文**／はるお・あや
ライター。ネトゲ内の資産、スキルにリアル以上の価値があるか、という疑問への答えは千差万別だが、有名医大合格も「裏口」じゃ意味ない。大切なのは得るまでの課程でFA。

◆**藤原修二**／ふじわら・しゅうじ
ライター&編集者。最新作が出るたびに変化していく『WE』に驚き。失敗もあるけど、こういう姿勢が大ヒットにつながるんだなあ。

◆**水野隆志**／みずの・たかし
PSPの画質に感動。あれを見たら買わずにはいられない。ただ本体はともかく、メモリースティックが高いのがちょっと……。

◆**MIDIはらふじ**／みでぃ・はらふじ
制作集団"phonio"のリーダーであり、いろんな言葉を紡ぎながら生きる関西人。
http://www.phonio.jp

◆**山谷剛史**／やまや・たけし
IT系海外専門ライター。中国などアジア諸国や、ヨーロッパなどを回り、行く先々でPC事情、ゲーム事情などを執筆する。

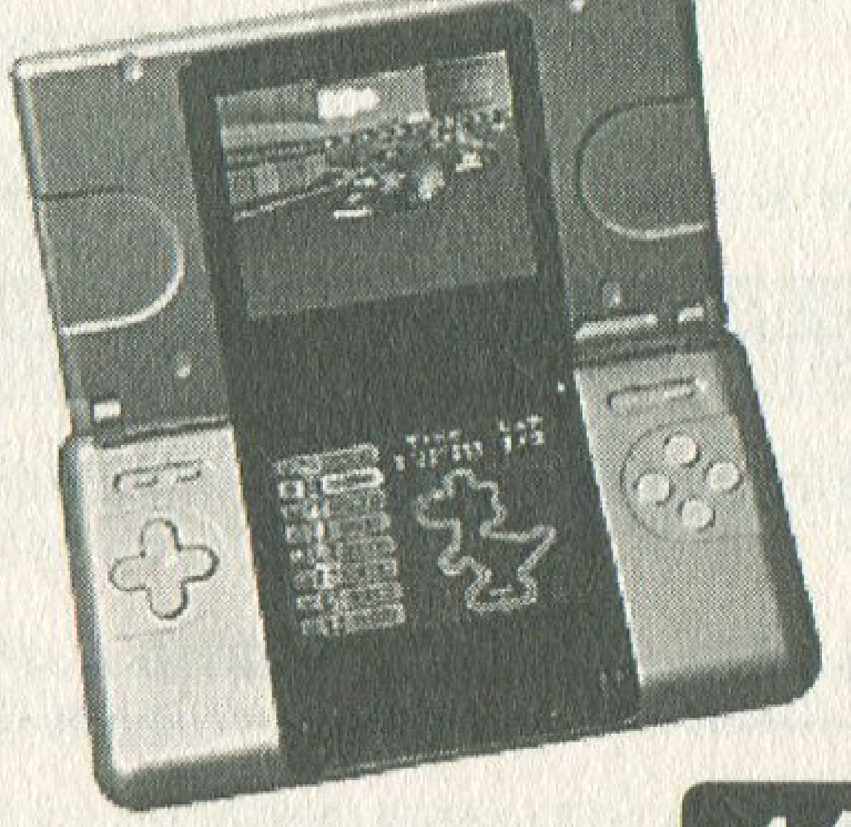
◆**箭本進一**／やもと・しんいち
04年はXBOXの年であった！と大統領を操りつつ確信。「僕たちの好きなガンダムDX」（宝島社）もよろしく。

◆**米光一成**／よねみつ・かずなり
ゲームデザイナー。『ぷよぷよ』『トレジャーハンターG』『バロック』等の企画監督脚本。「ベストセラー本ゲーム化会議」WEBで連載中。「本の雑誌」「月刊Gファンタジー」でブックレビュー連載、「ペントジャパンスペシャル」でこっくりさんの連載やってます。よろしく。

ゲーム批評「読者プレゼント」

今号も「ゲーム批評」をご愛読いただき、誠にありがとうございます。
アンケートにご回答いただいた方の中から抽選で4名様にプレゼントをお送りいたします。
締切は05年3月17日、当選者の発表はVol.62（05年4月2日発売予定）にて行います。
アンケートについては、128ページをご覧ください。

1. ニンテンドーDS本体



1名様

2. 『ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君』
『METAL GEAR ACID』
『さわるメイドインワリオ』

各1名様



「ゲーム批評 Vol.60」プレゼント当選者発表

1. GBASP本体
2. 『アカイイト』
『桜坂消防隊』
『スター・ウォーズ バトルフロント』

福岡県　泡吉さん
埼玉県　サラスさん
埼玉県　HDKさん
香川県　美津古さん

以上、4名様となります。おめでとうございます。

ゲーム批評「読者アンケート」

今月も「ゲーム批評」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。
皆様の「ゲーム批評」に対するご意見をアンケートにてお寄せください。
ご回答いただいた方の中から抽選にてプレゼントをお送りいたします。
締切は2005年3月17日、当選者の発表はVol.62（4月2日発売）にて行います。
プレゼントについては、127ページをご覧ください。

インターネットの応募

インターネットを利用できる環境にてアクセスされると、アンケートの送付が簡単にできます。

下記に設置しております、
応募フォームをご利用ください。
http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm

はがき、封書の応募

本ページ下部の応募用紙（コピー可）を切り取り、はがきに貼り付け、もしくは封書にて以下の宛先に送付してください。

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社
「ゲーム批評Vol.61
アンケート係」行

※お答えいただいた内容は、「ゲーム批評」に掲載される場合がございます。あらかじめご了承ください。

キリトル

以下は表面にご記載願います

■氏名（ふりがな）
■ペンネーム［不要の方は結構です］
■郵便番号 ■住所
■年齢 ■性別 ■職業

以下は右欄にご回答ください

①欲しいプレゼントを127ページより１つだけ選び、商品名をご記入ください。

②面白かった記事のページ番号を３つ記入してください。

③面白くなかった記事のページ番号を３つ記入してください。

④本誌を購入した理由、もしくは購入しなかった理由は何ですか？

⑤本誌を毎号買っていますか？
1. 毎号必ず買う
2. 書店で見かけたときだけ買う
3. 特集内容に興味があるときだけ買う
4.「ゲームソフト批評」に興味があるときだけ買う
5. 初めて買った

⑥「美少女ゲーム地獄変」の勝者はどちらだと思いますか？ また、次回希望するお題がありましたらお聞かせください。

⑦「PSP」、もしくは「DS」への不満はありますか？ ある方はその理由もお願いします。

⑧あなたはギャルゲーに何を求めますか？

⑨この寒い日常を「ゲームでヌクヌク！」させるために、どんなことが考えられますか？

⑩本誌に対するご意見、ご感想、今後のご要望などをお聞かせください。

①

②

③

④ 購入した / 購入しなかった　理由（　　）

⑤ 1.　2.　3.　4.　5.

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

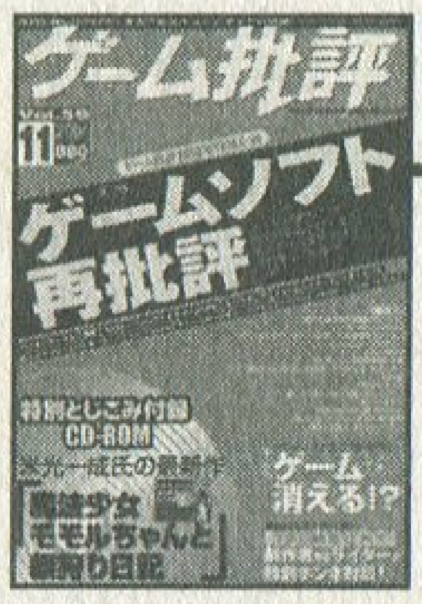
バックナンバーインデックス



Vol.60　2005年1月発行／780円(税込)

■2004年GJゲームアワード
「バーンアウト3」「プリンス・オブ・ペルシャ」「EyeToy:Play」など計13本を紹介
GJアワード番外　2004年"珍ゲー"シーン総括

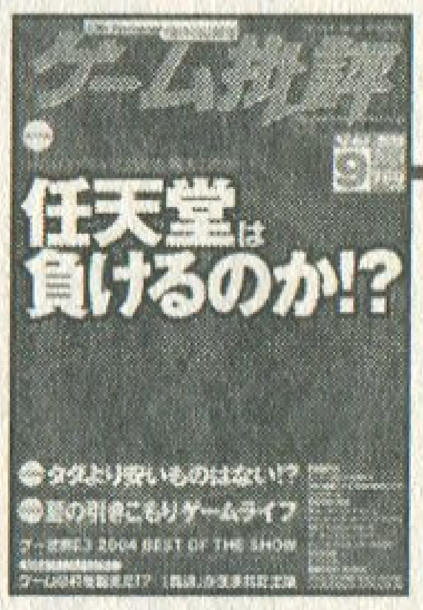
■PCゲームをやらないか？
日本ファルコム 加藤正幸氏インタビュー
ローカライズの難しさを君は知っているか？



Vol.59　2004年11月発行／特別定価 880円(税込)

■ゲームソフト再批評
『Doom』、「バイオハザード」、「AZEL」、「Air」など計12本
連載「ダイスの挑戦」のその後を探る

■ゲームが消える!?　〜古いソフトはどうなるのか〜
ベスト版のあり方とは？
エミュレータは「悪」なのか



Vol.58　2004年9月発行／780円(税込)

■任天堂は負けるのか!?
過去の開発環境に見るDSへの展望
岩田社長発言と開発者の声から探る任天堂の新戦略

■タダより安いものはない!?　フリーゲームの今
なぜ、フリーゲームを作るのか
おすすめフリーゲームサイト



Vol.57　2004年7月発行／780円(税込)

■珍ゲーで、何が悪い
珍ゲーが売れない代名詞となってしまった理由
新しくも珍しいタイトル作りに挑戦する意味とは!?

■買ってはいけない攻略本
攻略本制作担当者の苦悩
攻略本クロスレビュー

Vol.51　2003年7月発行／780円(税込)　品切中
■ゲーム批評的エロゲー論
■バグソフトの真実

Vol.52　2003年9月発行／780円(税込)　品切中
■オンラインゲームの虚実
■快楽！　ゲーム音楽

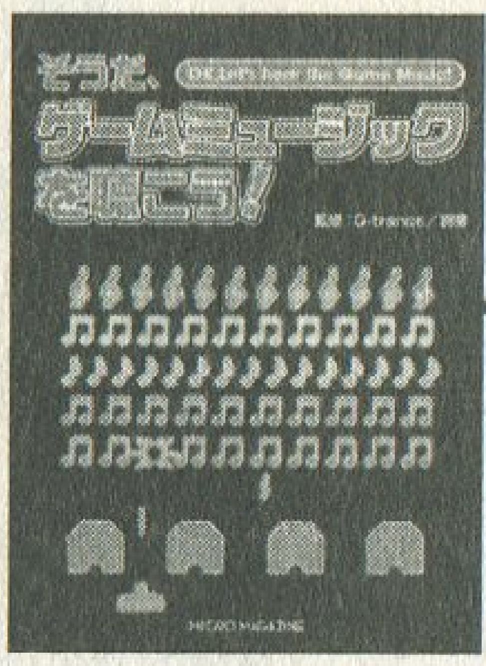
Vol.53　2003年11月発行／780円(税込)
■ゲームは犯罪者を生むのか。
■洋ゲー大侵攻

Vol.54　2004年1月発行／780円(税込)
■最強ガンダムゲーム
■ゲーム雑誌批評

Vol.55　2004年3月発行／780円(税込)
■シリーズゲームの盛衰
■クリエイター再編

Vol.56　2004年5月発行／780円(税込)
■ゲームが売れない！　客が来ない!?
■リアルすぎて困っちゃう！

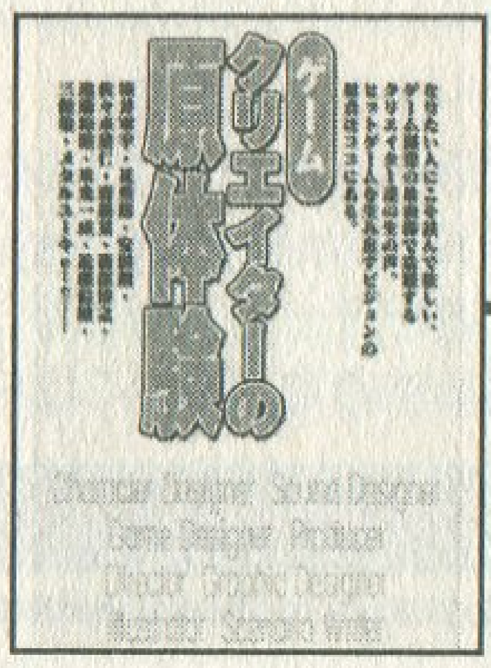
関　連　書　籍



そうだ、ゲームミュージックを聴こう！

02年10月発行／1,344円(税込)

■ゲームミュージックをつくる人々
崎元仁：ベイグラントストーリー
桜庭統：スターオーシャンシリーズ
■ゲームミュージック・シーンをささえる人々
中村方俊：オホーツクに消ゆ（2001年復刻版）
遠藤雅伸：ゼビウス（AC）



ゲームクリエイターの原体験

01年10月発行／1,260円(税込)

■掲載クリエイターの方々と代表作
横井軍平氏：ゲーム＆ウォッチ／安田朗氏：ストリートファイターII／薗部博之氏：ダービースタリオン／米光一成氏：ぷよぷよ／メタルユーキ氏：ときめきメモリアル
など総勢22名

郵送定期購読のご案内

定価780円(税込)×6回
4,680円

**従来の郵送による年間定期購読も引き続き受け付けております。
こちらもぜひご利用くださいませ。**

お申し込み方法

①巻末に綴じこんである「払込取扱票（郵便振替用紙）を切り離す。
※払込金受領証は切り離さないようご注意ください。

②初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規／継続」欄の「新規」に丸をつけてください。

③購読期間（1年間のみ）、郵便番号、住所、氏名、E-mailアドレス、電話番号をご記入ください。

④郵便局窓口にて所定の金額を添えてご提出ください。

【注意事項】

■締め切りは発売日2週間前になります。締め切り後のお申し込みは、その次の号からに変更させていただきます。
※次号5月号からのお申し込みは、3月18日(金)までにお申し込みください。

■本誌巻末の払込取扱票以外でのご入金は受け付けかねますのでご了承ください。

■定期購読中の途中返金は受け付けかねますのでご了承ください（刊行ペースの変更・価格変更の際は別途ご連絡を差し上げます）。

書籍の未着、送り先住所変更など、各種お問い合わせは、お手数ですが下記連絡先までお願いいたします。

お問い合わせ先
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土日祝日を除く平日AM9:30〜12:00、PM1:00〜6:00までとさせていただきます）
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp
（件名は「ゲーム批評・定期購読」とご記入ください）

Editor's Room

ミソカツにハマりました。わざわざ名古屋まで食べに行くくらい好きです。どうかしてます。ところが一緒に食べる友人は酒が飲めないので、あのジューシーなミソカツにビールという夢の競演は味わったことがありません。今年もダイエットとサッカーとゲームと酒とコスメに踊りながら、遠藤さんなきゲーム批評を支えて行きたいと思います。遠藤さんありがとう！　お疲れさまでした！（奥山）

年末年始を挟んで七転八倒の中、遠藤さん離脱の一大ニュースが入ったり何だりでえらいことになりましたが、人間何とかなるもんですね。とりあえずお疲れ様でした、遠藤さん。さて、荷造りとかはどーでもいいですから、『プロ野球スピリッツ2004』やりましょうか。何しろ3勝30敗くらいの勢いで負け越してますからね、私。ちなみに勝ち越すまで解放しませんのでそのつもりで。（櫻川）

約2年半という短い期間でしたが、今号で「ゲーム批評」から離れることになりました。これまで本当にありがとうございました。さて、若干暇になりますし積みゲーを崩そうと思ったのですが、15本くらい未開封だったのでスルーしようかどうか迷っています。半年買わなければ崩せそうですが、まぁそれは絶対できないので諦めて消化するしかないですね。（やっぱりゲームを一番愛してる遠藤）

アンケートはがきについてのお知らせ

「ゲーム批評 Vol.52」よりアンケートはがきを廃止し、インターネットによる集計へと変更となりましたので、下記URLへのアクセスをお願いいたします。
http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm
なお、はがきや封書での募集も引き続き行っております。
読者プレゼントの告知などもございますので、詳しくはP128をご参照ください。

ゲーム批評　3月号 Vol.61

平成17年3月1日発行（年6回隔月1回・偶数月3日発行）
第12巻第2号通巻96号　定価780円（本体743円）

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：奥山美雪
編　集：櫻川実丈／遠藤　学
販売営業：浜崎　肇／河合秀晃／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／中川雄之介
広告営業：森　崇（株式会社マイクロハウス）
表紙イラスト：緒方剛志
カバーデザイン：pi-park
本文デザイン：株式会社エストール
内田雄介（株式会社マイクロハウス）
印　刷：株式会社廣済堂

発行所：**株式会社マイクロマガジン社**
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
編集部　TEL. 03-3551-9563　FAX. 03-3551-9384
販売部　TEL. 03-3206-1641　FAX. 03-3551-1208
広告部　TEL. 03-3555-1206　FAX. 03-3297-0180（株式会社マイクロハウス）
http://www.microgroup.co.jp/

next announcement....

第1特集

飛び出すディスク!?

PS

本体をひね

PSPとDS

第2特

春のサ

ギ

大好評

『義経英雄伝

『メテオス』

伝』(PS2)

隔月刊ゲ

次号6

ゲーム批評編

くライターを募

近郊にお住まい

編集などの実務

は特に歓迎いた

ゲームの批評

採用された原稿

にお送り下さい

応募先 〒104-

(株

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

キリトリ線

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。
(郵政事業庁)

Editor's Room

ソカツにハマりました。わざわざ名古屋まで食べに行くくらい好きです。ど
うかしてます。ところが一緒に食べる友人は酒が飲めないので、あのジュー

02 東京
口座番号
00120-2-123295

払込取扱票

加入者名
株式会社 マイクロマガジン社

金額 千 百 十 万 千 百 十 円
料金
特殊取扱

通常払込料金加入者負担
4680

定期購読誌名 ゲーム批評
※新規・継続
※購読期間 月号より1年間
送金額（送料当社負担） 4,680円

通信欄
フリガナ
送付先御住所 払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入
□□□-□□□□
フリガナ
送付先御氏名
電話 TEL
年齢
性別 男・女

ご依頼人
※（郵便番号 ）
（e-mail： ）（電話番号 ─ ─ ）

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

受付局日附印

切り取らないで郵便局にお出しください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認 東第39624号）
これより下部には何も記入しないでください。

キリトリ線

払込金受領証

口座番号 00120-2-123295
加入者名 株式会社 マイクロマガジン社
金額 4680
料金
特殊取扱
ご依頼人 ※

通常払込料金加入者負担

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

.61

川雄之介

イクロハウス）

next announcement....

第1特集

飛び出すディスク!?

PSP/DS 噂の真相

本体をひねるとディスクが飛び出す!?　液晶の中にゴミが入ってる!?
PSPとDS発売直後からの動きと今後の展望を徹底追及。不具合の噂と真相にも迫る!

第2特集

春のサクラ咲く

ギャルゲー祭!

大好評! ソフト批評

『義経英雄伝』(PS2)、『モンスターハンターG』(PS2)、『ラジアータストーリーズ』(PS2)、『メテオス』(DS)、『バイオハザード4』(GC)、『アナザーコード』(DS)、『新選組群狼伝』(PS2)、『煉獄』(PSP)、『メックアサルト2』(XBOX)、『ツキヨニサラバ』(PS2)
などを予定

予告内容は都合により大きく変更になる場合がございます。

隔月刊ゲーム批評 次号62号は… 2005年4月2日(土)発売予定!!

ライター募集しております

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由)、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ！　オレが面白い雑誌に変えてやるぜ！」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。

一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう!

応募先　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社　ゲーム批評編集部「ライター大募集係」(担当:奥山)

平成17年3月1日発行第12巻第2号通巻96号　発行人：武内静夫　編集人：武内静夫　発行所：(株)マイクロマガジン社　〒104-0041東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　TEL03-3206-1641(販売)　FAX03-3551-1208

定価：780円　本体743円

雑誌 03679-03

4910036790355
00743